

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLESKA

Les superstars du foot

Pro Soccer (PS2)

Fifa 2002 (PS2)  
(PS1)

En direct du Japon sur GC

Soulcalibur 2  
et Resident Evil

Les tests qui déchirent

- Silent Hill 2
- Head Hunter
- Tony Hawk's 3
- Airblade
- Luigi Mansion...

NOVEMBRE 2001

HALF-LIFE • JAK & DAXTER • LUIGI MANSION • SOULCALIBUR 2 • AIRBLADE

NOMBRE 118

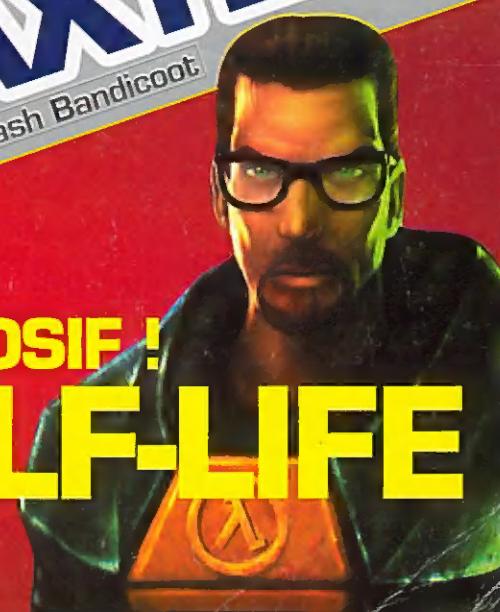


CRASH  
BANDICOOT 4

## JAK & DAXTER

Le nouveau hit des créateurs de Crash Bandicoot

EXPLOSIF !  
**HALF-LIFE**



N°118 NOVEMBRE 2001 - 35 F. BELGIQUE: 255 FR. SUISSE: 10 FB. ESPAGNE: 1200 PTAS. NAPOL: 85 DH. ITALIE: 10.200 L. CANADA: 10\$. REUNION: 42 F. ISBN 1162-2888



# Epate tes ami(e)s

Encore plus de logos, de sonneries, de messages, DE FUN

## La compil' des SONNERIES

En appelant le 08 99 70 22 00\*

### Tv et Films

Les Bronzés	50007
Superman	50009
Indiana Jones	50011
James Bond	50012
Mission Impossible	66007
Ghostbuster	50006
Le Parrain	50016
Rocky	50008
Pretty Woman	50014
La Panthère Rose	66008
Candy	56001
Capital Flam	56002
Goldorak	56003
Chapi Chapo	58006
Beverly Hills	66003
Simpsons	66010
Chapeau Melon	66004
Mc Gyver	66006
X-Files	66012
Dallas	66015
Starsky et Hutch	66018
La Petite Malson	66017
Friends	66019
Dawson Creek	66023
Buffy	66026
Magnum	66020
Albatör	56011

### Les Classics

Marche Nuptiale	59002
J'ai Encore Révélé d'Elle	69003
Au Clair De La Lune	53003
Love Me Tender	64001
Let It Be	68001
La Vie En Rose	51005
YMCA	57004
Happy Birthday	70005

### Hits du Moments

Miss California	60016
Sexbomb	57005
Zombie	60003
All For U	60004
Cow Boys And Kisses	60005
Crazy	60006
Get Up Stand Up	63001
Daddy DJ	60007
I'm Out Of Love	60011
Lady	60012
One More Time	60017
Oops I Did It Again	60018
Suprême	60021
Survivor	60022
Lolita	51006
Tomber La Chemise	51017
Je n'ai Que Mon Ame	51012
Me Gustas Tu	51015
I Shot The Sheriff	63005
Angela	51020
7 Days	55005
Here With Me	55008
It Wasn't Me	55009
Lil Bow Wow	55010
Rnb 2 Rue	55014
So Fresh	55015
Stan	55016
Surfin'USA	64002
I Will Survive	65001
Aicha	67003
Light My Fire	68002
Stairway To Heaven	69002

## C'est trop GÉANT

2X plus grand

En appelant le  
08 99 70 05 05\*



51678



53179



71123



72589



51752



59233

## messages EXPLOSIFS

Donne du répondant à ton  
répondeur en appelant le 08 99 70 71 07\*

Choisis ton annonce : imitations, parodies  
et charge-la sur ton répondeur

3617  
encore plus  
sur le  
SST Frimin

## Les Logos STARS

En appelant le  
08 99 70 22 00\*

myLOVE	11042	11024	11041	Pour Toi	11030	
JE T'	11011	11007	11021	11039		
J'	11507	11522	11505	ON EST LES CHAMPIONS	19046	
I LOVE MOI	10857	10867	10869	FRIENDS	10902	
MERDE...	10620	10633	12012	Gros	Ne pas déranger	11404
power of	10863	10862	10848	GROS	THIN	10634
WASSAA	10662	10642	10627	TON HOMME	J'AIME LA FEMME	10628
NO DRUGS	10606	10609	10626	NYMPHOMAN	ROSWELL	11305
	11313	11606	10514			10518

## Spéciales DEDICACES

ENVOIE DES CARTES SONORES  
DROLES ET SYMPAS A TES AMIS

appelle le 08 99 70 71 17\*

Sélectionne le thème du message :  
amour, anniversaire, mariage,  
vacances... Choisis le message, imitation  
de sketchs délirants.

Enregistre ta dédicace, entre le n° de tel  
de ton ami(e) et nous lui envoyons le tout.

# magazine d'empot

## mégahit c+d'Or

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention.

**mégahit**  
Les Megahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!



P. 100

47

**TOP !** Gearbox Software a parfaitement su adapter Half-Life sur PlayStation 2 : graphisme soigné et animation souple sont au rendez-vous. Mieux, cette version contient de nombreuses améliorations techniques ainsi qu'un mode inédit à ce jour, jouable seul ou à deux en coopération. Yo !

### NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS

Depuis quelques mois maintenant, la maquette de Consoles+ a évolué. Désormais, dans les tests, le système de notation n'est plus le même : nous allons directement à l'essentiel. Il n'y a plus qu'une seule note globale, celle de l'intérêt du jeu, ainsi qu'une appréciation sur les points positifs et négatifs du titre testé. On conserve les infos primordiales comme l'origine du jeu, la langue des dialogues, le genre, le nombre de joueurs ou encore la difficulté.

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un jeu puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il est ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

**Consoles+ d'Or**



### Contactez-nous !

... et envoyez-nous une photo de votre (grande) sœur nue...



kael2@wanadoo.fr



nicolas.gavet@emapfrance.com



giadinh.to@emapfrance.com



pierre.koch@emapfrance.com



julien.frainaud@free.fr



73:59

0 - 0 X

P. 144

**FLOP !** Difficile pour un jeu de foot comme 90 minutes de sortir la tête de l'eau face à la terrible concurrence : Fifa 2002, Le Monde des Bleus 2002 et Pro Soccer Evolution. 90 minutes d'angoisse et d'horreur. Jouabilité douteuse, graphisme peu convaincant et prise en main mauvaise... Allez hop ! carton rouge et il termine le match dans les vestiaires.

# SOMMAIRE

## japon

## news

## tests

## tips

9

Kagotani san, notre correspondant au Japon, revient plus en détail sur Biohazard et SoulCalibur 2 (Game Cube), présentés le mois dernier lors d'un salon. Des nouvelles également de Sega GT 2002, Grandia Xtreme, Star Ocean 3, ainsi qu'un reportage complet sur le JAMMA Show, le salon de l'arcade.

47

Noël s'annonce excellent cette année : en tête de liste, Jak & Daxter sur PlayStation 2. Un jeu d'aventure et de plates-formes en 3D par les créateurs de Crash Bandicoot qui mérite le coup d'œil. Découvrez également toutes les nouveautés DVD-vidéo du mois ainsi que les dernières sorties manga.

10 BIOHAZARD / GC



76 SILENT HILL 2 / PS2

Cafards géants et poilus, démons putréfiés qui vous gerbent à la tête, infirmières sans diplômes et sans peau, énigmes salées à gogo... bienvenue dans Silent Hill 2.

16 SOULCALIBUR 2 / GC



75

Un mois de novembre chargé en très bons jeux : Silent Hill 2 (PS2), Airblade (PS2), Luigi Mansion (GC), Klonoa 2 (PS2), Half-Life (PS2), Head Hunter (DC), Time Crisis 2 (PS2), Super Monkey Ball (GC), Pro Evolution Soccer (PS2) et les versions officielles des deux nouveaux Zelda sur Game Boy Color. C'est Noël avant l'heure !

ACE COMBAT 4	PS2	112
AIRBLADE	PS2	80
BATMAN VENGEANCE	GBA	95
CAPCOM VS SNK 2	DC/PS2	88
CRASH BANDICOOT		
WRATH OF CORTEX	PS2	108
DRAGON WARRIOR VII	PS	120
FIFA 2002	PS2	104
FIFA 2002	PS	105
FINAL FANTASY CHRONICLES	PS	140
HALF-LIFE	PS2	100
HEAD HUNTER	DC	92
ICO	PS2	118
KLONOA 2: LUNATEA'S WEIL	PS2	90
LUIGI MANSION	GC	84
MX RIDER 2002	PS2	138
NY RACE	PS2	106
PRO EVOLUTION SOCCER	PS2	128
SILENT HILL 2	PS2	76
SPLASHDOWN	PS2	136
SPYRO	GBA	83
STUNT GP	PS2	116
SUPER MONKEY BALL	GC	98
TALES OF DESTINY 2	PS	134
TEST DRIVE OFF-ROAD		
WIDE OPEN	PS2	130
THE LEGEND OF ZELDA		
ORACLE OF AGES	GBC	114
ORACLE OF SEASONS	GBC	115
TIME CRISIS 2	PS2	96
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	PS2	122
TOP GUN COMBAT ZONES	PS2	126
WAVE RACE BLUE STORM	GC	132
SPEEDY GONZATEST		144

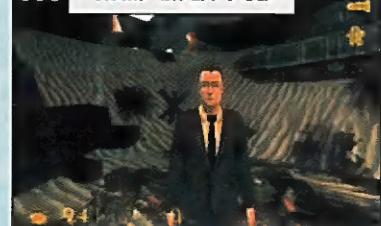
92 HEAD HUNTER / DC



128 PRO EVOLUTION SOCCER / PS2



100 HALF-LIFE / PS2



# jeux

## freeshop

156

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus inutiles, testés et notés, de main de maître et de pied en tongs, par l'honorable Gia.

## trombi

162

Une question, une seule : *Do you speak Switch ?* Testez votre connaissance de ce langage primitif et vernaculaire, mais toujours d'actualité, dans les pages du Trombino. Vous n'avez rien à gagner et tout à perdre...

## courrier

164

Comment gagner un maximum de pognon sans trop se fatiguer ? En poussant la chansonnette à la télé ou en lisant le courrier de Bomboy. C'est comme vous le sentez...

132 WAVE RACE BLUE STORM / GC



### Avis aux amateurs de Tips

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas de soluce) pour un jeu en particulier,

Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante :

Ô vénérable Kael  
Consoles+  
43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris  
ou par email : [kael2@wanadoo.fr](mailto:kael2@wanadoo.fr)



122 TONY HAWK'S PRO SKATER 3 / PS2

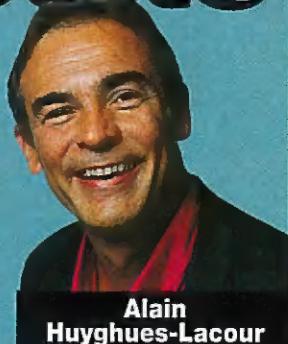
Grinds, slides, curves, flips, holies, grabs, manuals, transferts, kicks, grosses gamelles, dents cassées, bitume dans ta face... tel est le quotidien d'un pro du skate. Tony Hawk's Pro Skater 3 déboule en force sur PS2 et ça envoie sec !

48 JAK &amp; DAXTER / PS2

Jak & Daxter, un jeu de plates-formes et d'aventure en 3D, a fait forte impression lors du dernier salon de l'E3. Il arrive ce mois-ci en preview. Test, le mois prochain... Possesseurs de PlayStation 2, à vos manettes.



## édito



Alain Huyghues-Lacour

a PlayStation 2 passe à 1999 F, tu le crois ça ? Je dois dire que cette annonce m'a bluffé. Bien sûr, on s'attendait à une baisse de prix, mais pas aussi spectaculaire. En fin d'année, la PS2 sera seule sur le marché (dans sa catégorie, car il ne faudrait pas négliger la Game Boy Advance), à un prix tout à fait abordable et avec une ludothèque qui tient enfin la route. Toutes les conditions sont désormais remplies pour que Sony atteigne son objectif : un parc d'un million de machines en France d'ici janvier. Cela permettrait à la PS2 de prendre une confortable avance sur ses concurrentes qui n'arriveront pas avant le printemps. En revanche, s'il n'y a pas de surprises à attendre en Europe, le suspense reste entier aux USA. Nous sommes très impatients de connaître le résultat du choc frontal entre PS2, Xbox et Game Cube en fin d'année.

Après un début très prometteur, la Game Boy Advance devrait continuer sur sa lancée. À ce propos, il est intéressant de noter que, contrairement à la Game Boy, la GBA touche les gamers et un public plus âgé. En cette fin d'année, l'offre se limitera donc à ces deux machines très attrayantes, même si la PSone et la Game Boy Color devraient encore réaliser des scores tout à fait honnêtes. Mais si le choix d'une console ne pose guère de problème (à moins d'attendre le printemps pour se décider), on ne peut pas en dire autant des jeux. Comme d'habitude à cette période de l'année, les hits déboulet en masse. Tony Hawk 3, Devil May Cry, Half-Life, Silent Hill 2, Fifa 2002, Pro Evolution Soccer... sur PS 2. Mario Kart, Zelda, Pokémon Crystal, Spiderman, Batman... sur GBA et GBC. On ne sait plus quoi choisir. Sans compter que cette fois-ci, le début de l'année ne sera pas aussi calme que d'habitude avec l'arrivée de deux nouvelles consoles, et sans compter aussi que Metal Gear Solid devrait sortir en France en février. Nous allons tous être ruinés à ce régime-là !

### Remerciements

Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éiteur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros d'Eliotrope, Gilles (Stachmou l'invincible) et Danièle (Bigoudis woman).

**ÇA PASSE...**

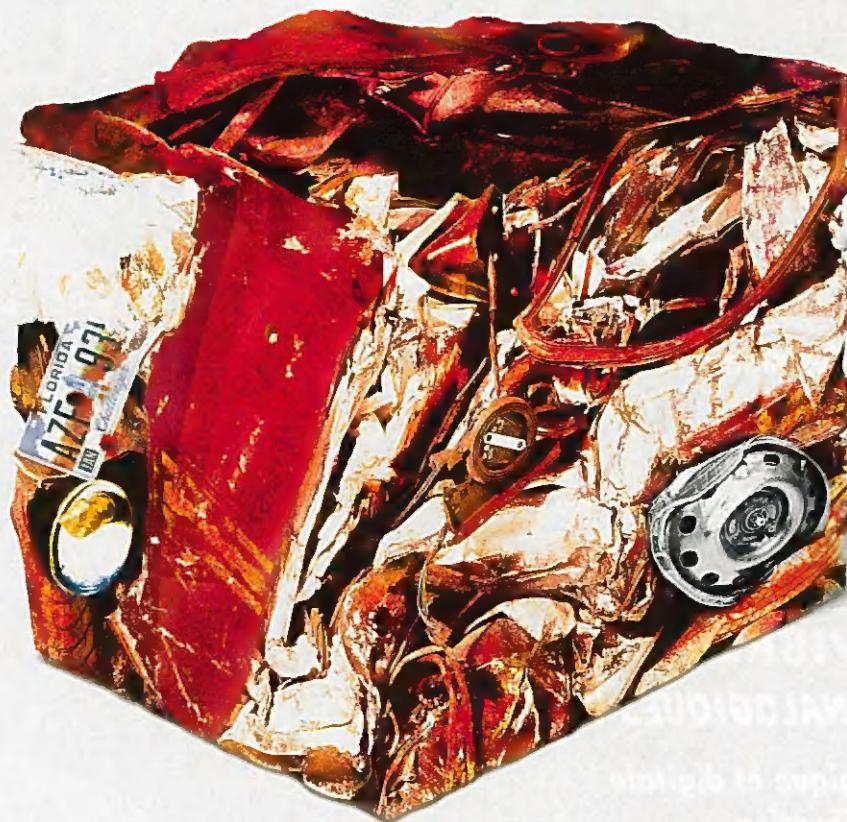
**Acclaim**

[www.ACCLAIM.com](http://www.ACCLAIM.com)  
A VISITER SUR [WWW.BURNOUTGAME.COM](http://WWW.BURNOUTGAME.COM)

**PlayStation®2**

Acclaim Entertainment, Inc. presents a Criterion Games production: Burnout™ Developed by Criterion Games. All rights reserved. © 1998 - 2001. Criterion Software Limited.  
Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. Distributed by Acclaim Distribution, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**...OU ÇA CASSE !**



**exposition**

**BURNOUT**

auteur

titre

FIN 2001

technique

COMPRESSION MÉTAUX

ET PLASTIQUES

dimensions

1 METRE<sup>3</sup>

[WWW.BURNOUTGAME.COM](http://WWW.BURNOUTGAME.COM)

Trucs, Astuces, Solutions Complètes  
au 08 92 68 24 68\*ou au 3615 ACCLAIM\*  
\*2,21 F/mn

  
**Criterion**  
GAMES

avec  
**mobistore**

## **LEÇON N°1: LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !**

### **MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™**

- \*Meuble en bois stratifié
- \*2 positions possibles pour la console
- Cale pour placer la console verticalement
- Compartiment pour la ranger horizontalement



## **LEÇON N°2 : LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L'OEIL !**

### **TELECOMMANDE DVD VIDEO POUR PLAYSTATION 2™**

**Naviguez dans les menus  
en toute simplicité !**  
**Récepteur infra-rouge  
avec Port manette intégré !**



## **LEÇON N°3 : LA FAIRE VIBRER !**

### **MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES**

- \*Manette analogique et digitale
- \*2 moteurs de vibration
- \*4 coloris disponibles.
- \*8 boutons d'action totalement analogiques



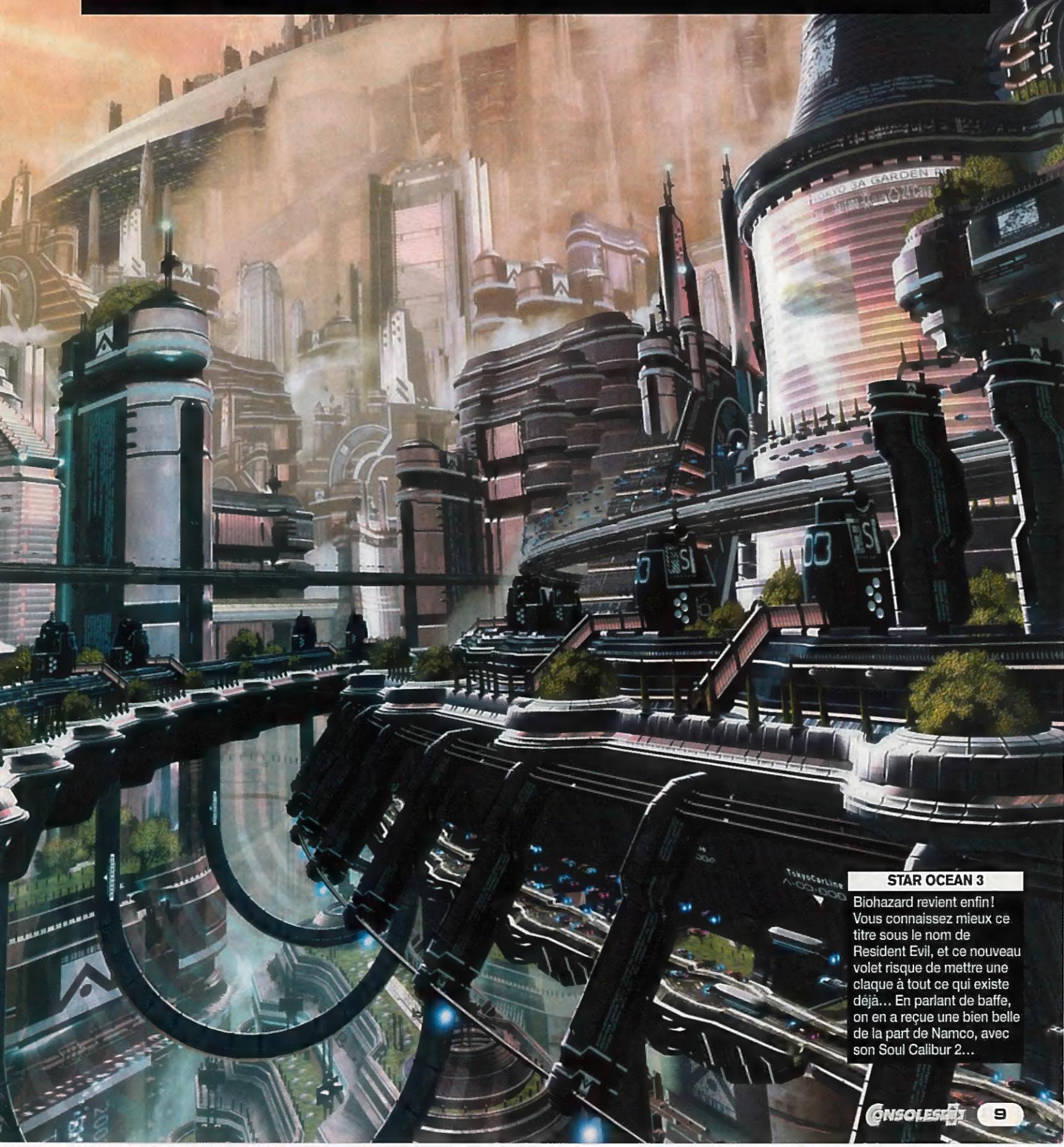
## **LEÇON N°4 : LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR !**

- \*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socle multiport pour PlayStation 2™ permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu'à 8 joueurs avec 2 multiport).
- \*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
- \*C'est un produit très fun, reprenant le design de la PS2™.



# japon

Jeux, arcade, salons... toute l'actualité en direct live



## STAR OCEAN 3

Biohazard revient enfin ! Vous connaissez mieux ce titre sous le nom de Resident Evil, et ce nouveau volet risque de mettre une claque à tout ce qui existe déjà... En parlant de baffe, on en a reçue une bien belle de la part de Namco, avec son Soul Calibur 2...

# Biohazard

## OSONS LES ÉCLAIRS ! OSONS !

La salle à manger propose le même degré de réalisme que le hall dans la gestion des éclairs. Ajoutez une bonne poignée de zombies et le dîner est servi !



« Je voulais procurer aux joueurs un maximum de fun. Dans cette optique, la Game Cube était la seule voie viable à nos yeux. Il nous est apparu clairement que la Game Cube sera la console des joueurs, de ceux qui veulent vraiment s'amuser. »

Shinji Mikami



*On peut quasiment sentir la moisissure.*



*Les designers de Capcom s'en sont donné à cœur joie !*



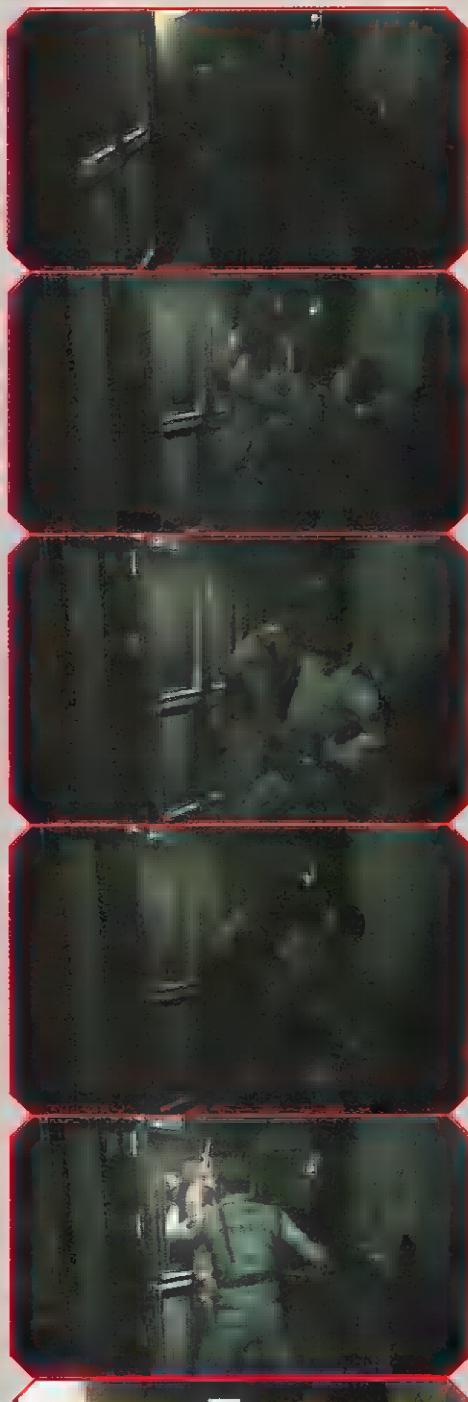
*Au bout du passage, une surprise ?*



*Les chiens sont hyper réalistes. Ils vous choppent le bras, pour ne plus le lâcher.*

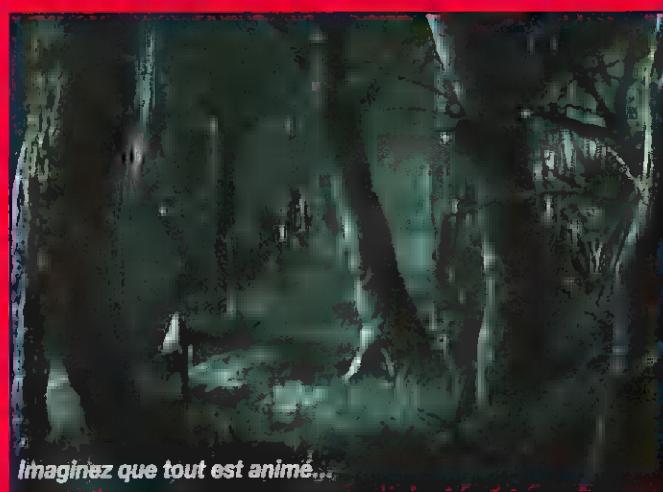
## LES AVENTURES DE KAGO AU ZOMBIESTAN

1, 2, 3, je marche dans le couloir. 4, 5, 6, voilà une surprise. 7, 8, 9, mon couteau tout neuf. 10, 11, 12... Ouais, on va pas trop traîner dans le coin!



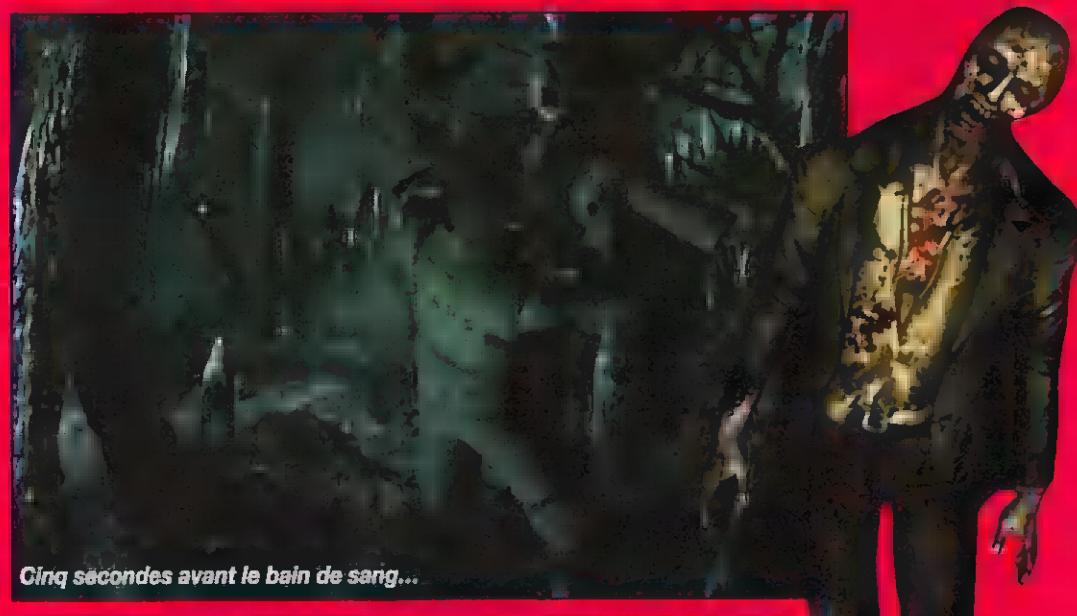
# A

lors, Capcom abandonne la PS2? Naaaan, mais Shinji Mikami, si. Et le Mikami en question, c'est une ribambelle de titres majeurs, comme Bio Hazard, Dino Crisis, Devil May Cry, Maximo... Autant dire que c'est Monsieur Capcom. Certes Inafune (Onimusha) répond toujours à l'appel de la PS2, mais le vide laissé par Mikami est considérable. Au lendemain du choc provoqué par le rapprochement Capcom-Nintendo, Shinji Mikami lâche des détails sur sa décision. Convertir toute la série des Biohazard en environ 3-4 ans, mission impossible?



*Imaginez que tout est animé...*

Biohazard 6 est prévu moins de 10 mois après la sortie du premier volet, soit avant la fin 2002! Mikami a optimisé son organisation au fil des années, de petites unités prennent en charge un aspect de chaque projet en cours : décors, effets spéciaux, animations, etc. Le gain de temps en termes de développement est du coup important. Ainsi, les designers des décors de Biohazard sont désormais chargés de ceux de la série tout entière. Mikami leur a donné cette fois carte blanche. Le résultat : une ambiance hyperréaliste, oppressante, terrorisante. Mais c'est Mikami qui donne les directions principales. Il ne voulait pas se contenter d'une simple amélioration graphique, mais transmettre de nouvelles sensations aux joueurs. Aussi a-t-il axé le développement sur le thème du « réalisme vécu ». Késako. Selon Mikami, un meilleur graphisme ou des textures améliorées ne suffisent pas à donner une sensation de réalisme crédible. En effet, quand on erre dans des sous-sols humides, on devrait pouvoir sentir l'humidité et la moisissure... Facile à dire, moins à faire... ■



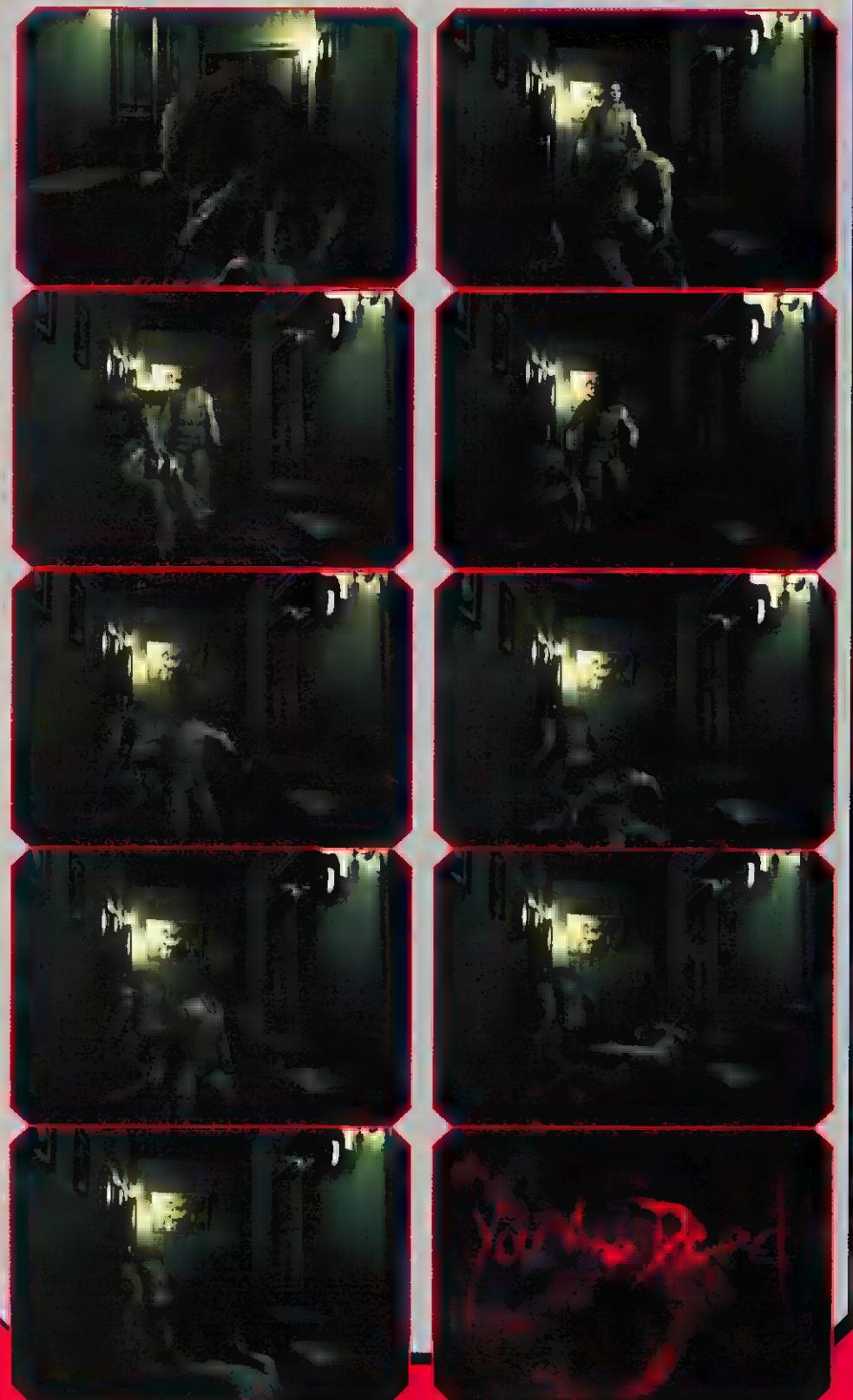
*Cinq secondes avant le bain de sang...*



# Biohazard

## UN JEU GAME CUBE, ÇA ?

Le jeu est très violent, certainement le plus violent de la série et... il tourne sur une Nintendo ! La Game Cube vise clairement un public bien plus âgé que celui de la N64.



## Comme des artisans

Mikami et les siens ont passé du temps à définir un cadre de travail efficace pour arriver au résultat voulu. D'après la manière de Silent Hill, ils ont essayé d'appliquer un filtre. Mais l'opération fut loin d'être satisfaisante. Du coup, ils se sont résolus à travailler au cas par cas. Ce travail de fourmi rejoint le propos de Miyamoto lors de l'annonce du 13 septembre dernier : « J'imagine les créateurs comme des artisans qui travaillent par petites touches. » Sur la première démo dévoilée, on découvre des décors complètement animés et une gestion ultra réaliste de la lumière, ainsi qu'une série d'effets spéciaux pour gérer la brume, les déformations optiques, etc. Côté jeu, si Biohazard reste globalement identique à l'original sur PS, de nouveaux lieux ont été dessinés. Sept nouvelles routes auraient été créées pour prendre en compte tous les changements apportés dans la structure des niveaux. Par contre le scénario reste identique.

## De nouvelles idées

Mikami annonce un visuel encore plus abouti pour l'épisode 4. Les décors 3D seront animés en fonction de la situation. Par exemple, dans le train du début, les objets vibreront sous l'action des wagons en mouvement. Que ce soit pour Biohazard 4 ou l'épisode 0, la lumière et les ombres seront des éléments clés de l'ambiance unique du jeu. Toujours au sujet du zéro, on contrôlera au moins deux perso.

Quant au développement du quatrième épisode, il est avancé mais revu. En effet nombre d'idées du 0 ont été reprises pour la remise à jour de la série. Mikami annonce du reste un système de jeu et une ambiance différents du reste de la saga. Par ailleurs, Mikami ne travaille pas uniquement sur la série des Biohazard. Il a de nouvelles idées sur Game Cube et devrait en dévoiler plus à l'approche du TGS. Une chose est sûre : lui et ses équipes sont plutôt occupés !

## Le dos de la cuiller

Mikami n'y va pas avec le dos de la cuiller quand il s'agit de la PS2. Il trouvait éprouvant de se battre contre la machine

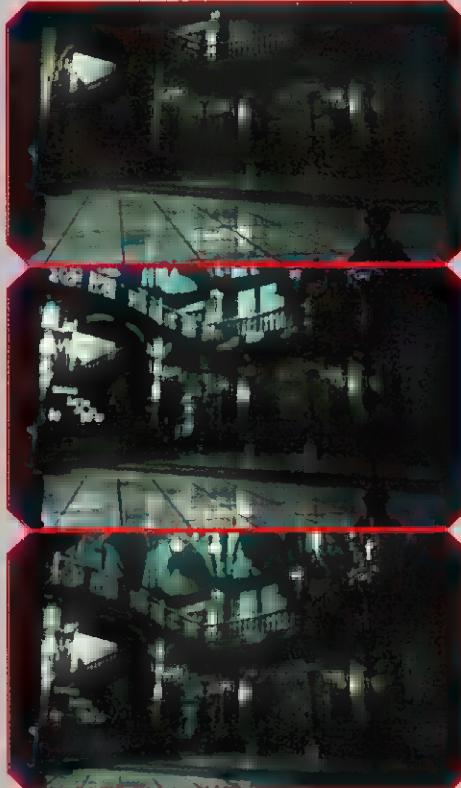
## UN AIR DE LUIGI MANSION ?

mais plus que la question technique, c'est le concept même de la console qui, à ses yeux, laisseait à désirer. L'illustration est faite à travers les jeux Nintendo, qui annoncent la tendance : un jeu doit être vécu par son fun, pad en main, pas par son visuel. Toujours selon Mikami, la Game Cube est la console des joueurs qui veulent s'amuser. Une idée qui colle parfaitement aux idées fondatrices de Capcom... Néanmoins, tout n'a pas toujours été rose pour Mikami, la plupart de ses projets (Bio Hazard, Devil May Cry, etc.) ayant connu une forte résistance au sein de Capcom. Mais preuve de son génie créatif, et de son poids dans la société, ses prises de risques successives comptent parmi les plus gros succès de Capcom de ces dix dernières années. ■



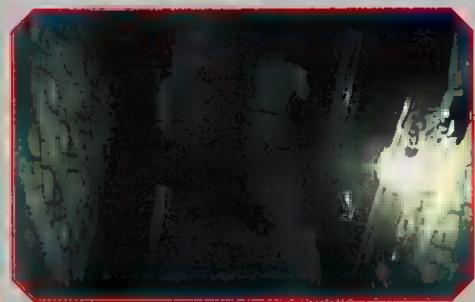
*Une cuisine qui vous coupera la faim !*

L'éclairage se répercute sur tout le hall de la demeure, et les flammes des bougies vacillent. Accueil chaleureux !

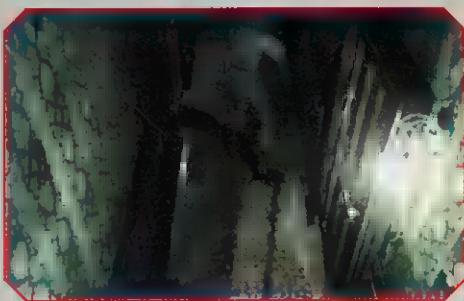
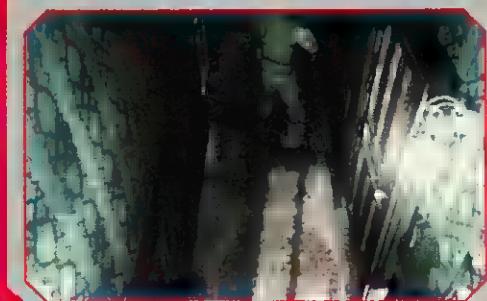


## MARCHE À L'OMBRE

Le personnage marche alors que l'éclairage du couloir, assez vétuste, est en proie à une surtension. L'ombre du perso s'allonge, épouse les formes du décor et tourne en fonction de la source lumineuse.



*Un couloir trop calme*



*Les passages en extérieurs sont très nombreux.*

# Sega

**ÇA VA RUFFER!**



# GT 2002

Wow Entertainment poursuit le développement de Sega GT2002 sur Xbox pour être fin prêt en vue de la sortie de la console de Microsoft prévue le 22 février 2002.

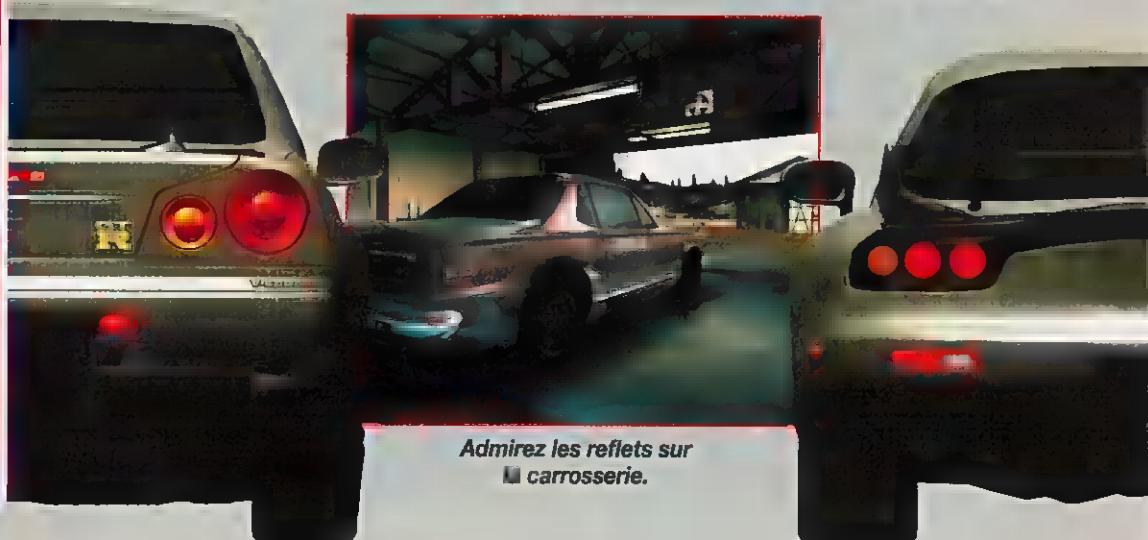
Dévoilé en grande pompe lors de la conférence Xbox d'août, Sega GT2002 se veut être le GT3 de la Xbox. On passe sur les classiques modes time attack ou Vs battle, pour s'attarder au mode Sega GT2002. Dans celui-ci, on doit acquérir des licences (5 en tout) pour grimper en niveau et tenter de devenir champion du monde. Chaque licence fait l'objet d'un mini championnat (official race) de 3 à 5 courses. Le tout se clôture par un test pour décrocher la fameuse licence. On trouve aussi de simples courses (event race) organisées par des sponsors. C'est le meilleur moyen de gagner de l'argent. Et il en faut pour acheter les pièces et customiser son bolide pour en améliorer les performances. Certaines courses donnent droit à des pièces ou des voitures spéciales ! Le mode chronicle, lui, vous installe au volant de légendaires GT nippones des années 70-80. Remporter les 6 courses de ce mode débloque chaque voiture, dès lors disponible dans le reste du jeu. Le jeu héberge un magasin de customisation et un concessionnaire automobile. Attention, des voitures ne peuvent être modifiées qu'avec des éléments gagnés en course. Enfin, un garage contient la collection des pièces détachées et de véhicules en votre possession. Il pourrait être personnalisé à son tour en acquérant divers éléments comme des photos de ses exploits passés. ■



La modélisation des voitures dépasse celle de GT3.



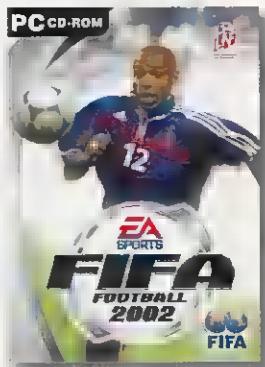
On pourra personnaliser voiture et garage.



Admirez les reflets sur la carrosserie.



PlayStation.2



ACCÉLÉRATIONS, APPEL DE BALLE SUR L'AILE GAUCHE,

OUVERTURE MILLIMÉTRÉE DANS LA COURSE,

CROCHET SUR LE DEFENSEUR ADVERSE,

L'AVANT-CENTRE S'ELANCE, PASSE PARFAITEMENT DOSEE

IL AJUSTE LE GARDIEN

ET MARQUE D'UN TIR DU PLAT DU PIED.

LE FOOTBALL A L'ÉTAT PUR,

MAÎTRISE-LE !



PC CD-ROM

PlayStation.2

© 2001 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA. ©1977 FIFA TM. FIFA TM Fabriqué sous licence par Electronic Arts Inc. Les noms et apparences physiques des joueurs sont utilisés sous licence de la Fédération Internationale des footballeurs professionnels ("FIFPro"), des équipes nationales, des clubs et/ou des championnats.



it's in the game.\*

\* c'est dans le jeu.

france.ea.com

# Soulcalibur 2

Annoncé sur GC, PS2 et Xbox en sortie simultanée, Soulcalibur 2 prend son temps et poursuit son développement arcade sur System 246.



Près l'accueil mitigé face aux premières photos et la vidéo de la conférence Game Cube d'août dernier, il était urgent de demander à son créateur, Yotoriyama Hiroaki, ce que le jeu serait vraiment. L'homme reconnaît que le premier Soulcalibur avait eu un succès limité en arcade à cause de conditions et de temps de développement défavorables. Sa suite devrait effacer le mauvais souvenir et redresser la barre en prenant le relais de l'extraordinaire popularité de la version DC.

## 100 % 3D

Avec Soulcalibur, Yotoriyama voulait briser quelques règles rigides du genre du combat 3D, notamment celle de la jouabilité 2D : les deux combattants sont sur une même ligne. L'introduction de déplacements 3D avait été mal perçue par le public. Les raisons ? Un manque d'explications du procédé auprès des joueurs, et un manque de temps pour finaliser correctement le système. La version DC a donc été une excellente occasion de peaufiner le système. Soulcalibur 2 va donc bénéficier d'une vraie jouabilité 3D. Pour ce faire, de nouveaux mouvements vont rendre le combat dans un espace 3D encore plus facile, plus naturel et plus instinctif. Les commandes ne

devraient pas changer trop pour ne pas dépayser les joueurs. En début de partie, plus d'une dizaine de perso seront dispos dont quelques nouvelles têtes. Leur tâche sera de donner davantage de dynamisme au jeu, avec l'introduction de styles de combat nouveaux.

## la même enseigne

Yotoriyama craint cependant que certaines des nouvelles têtes fassent crier les fans de la série, comme Cassandra (la sœur de Sophitia). Il veut toucher un maximum de joueurs de goûts différents. Actuellement, l'équipe se concentre exclusivement sur la version arcade et s'attaquera aux conversions console une fois ce travail terminé. A priori, il n'y aura pas de versions spécifiques à chaque console : par exemple, même si la Xbox peut afficher un max de polygones, elle n'aura pas pour autant de stages spéciaux avec plus de détails. Trop souvent, quand on fait la conversion d'un même jeu pour plusieurs consoles, on se base sur les faiblesses de chacune. Dans le cas de Soulcalibur 2, le travail effectué sur System 246 devrait payer. Toutes les versions devraient donc offrir un même niveau de qualité visuelle. Soulcalibur 2 pourra peut-être alors faire oublier la version Dreamcast.



Nightmare est bien décidé à se venger.



Mitsurugi accuse son âge ?



Yotoriyama Hiroaki, déjà responsable des séries Soul Edge et Soulcalibur, a fait ses classes sur Tekken 2 et 3.



Mitsurugi a pris un coup de vieux.



On passe facilement derrière son adversaire.



Il y explore des styles particuliers.



Les décors ne sont pas destructibles.



Cassandra, un design fortement otaku...



La Dreamcast avait consacré la série.



Talim, un nouveau perso qui a du punch!



Il faut penser ses déplacements 3D.

# japon

# 最新情報 プレビュー

# The King of Fighters 2001



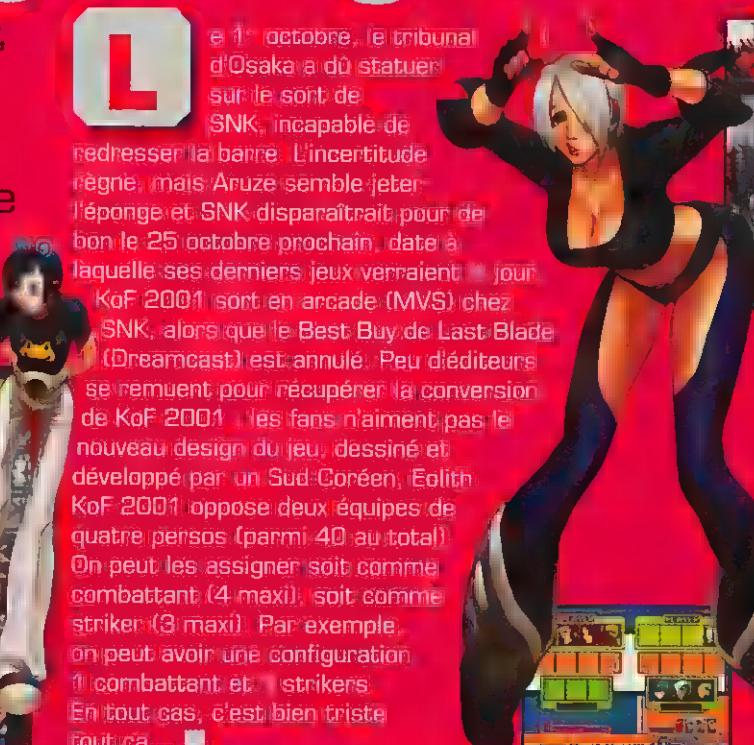
SNK /  
Octobre

En avril dernier, Aruze avait tenté de relancer SNK en cessation de paiement. Mais c'était seulement reculer l'échéance.



L

e 10 octobre, le tribunal d'Osaka a dû statuer sur le sort de SNK, incapable de redresser la barre. L'incertitude règne, mais Aruze semble jeter l'éponge et SNK disparaîtrait pour de bon le 25 octobre prochain, date à laquelle ses derniers jeux verront le jour. Kof 2001 sort en arcade (MVS) chez SNK, alors que le Best Buy de Last Blade (Dreamcast) est annulé. Peu d'éditeurs se remuent pour récupérer la conversion de Kof 2001. Les fans n'aiment pas le nouveau design du jeu, dessiné et développé par un Sud-Coréen, Eolith. Kof 2001 oppose deux équipes de quatre perso (parmi 40 au total). On peut les assigner soit comme combattant (4 maxi), soit comme striker (3 maxi). Par exemple, on peut avoir une configuration 1 combattant et 3 strikers. En tout cas, c'est bien triste tout ça. ■



# Kakuto Chojin



Alors là, on tombe de haut. Il aurait dû s'appeler Rigolade Fighter, mais non, ça se veut sérieux.



D

éveloppé par Dream Factory, ce jeu veut révolutionner le genre. C'est réussi, mais pas dans le sens souhaité. On se trouve dans un niveau vide avec deux gringalets qui piétinent. Le sol est couvert de flaques d'eau sans aucun réalisme. Les perso se déplacent en soulevant des nuages de poussière, même quand ils sont sur l'eau ou sous la pluie. Aucun style de combat ni de combo. Par contre, le responsable de Microsoft met en avant l'aspect bagarre sans parler des plis sur les vêtements. Techniquement, la Xbox n'est pas exploitée, dommage. La peau des perso reflète la lumière comme si elle était en plastique. Le design n'est pas terrible. Enfin, le titre Kakuto Chojin, Superman du combat, ne fait pas sérieux, surtout auprès des Japonais. Bref, faire des Dead or Alive n'est pas donné à tout le monde. La leçon est sévère. ■



PSone  
GAME BOY ADVANCE  
PC  
FROM  
OUR TOUTS  
PUBLICS  
**MARVEL**  
www.marvel.com  
**ACTIVISION**

# SPIDER-MAN

**Vous allez tomber comme des mouches.**



# Kengo 2 剣豪 SECOND

En son temps, le premier Kengo fut pour Genki une bonne façon de se familiariser au jeu de combat 3D. L'éditeur nous revient avec de grosses ambitions pour ce nouvel épisode.



engo mettait en scène des samouraïs dans le plus pur style du jeu de combat 3D.

Il jouait la carte du réalisme, appuyé en cela par une phase conséquente d'apprentissage des bases du katana et autres techniques de combat dans des dojos. Cette fois, cet aspect est allégé. On peut bien sûr toujours apprendre de nouveaux mouvements, mais avec beaucoup plus de liberté qu'auparavant.

## Plus on est de fous...

Dans Kengo 2, on traverse une grande variété de décors. Les combats s'échelonnent au fil du scénario, qui vous réserve évidemment de nombreuses embuscades. En effet, fini le principe du un contre un. On est désormais confronté à tout un groupe d'ennemis, et parfois même plus de cinq adversaires en même temps !

Plusieurs nouvelles actions sont possibles du fait que les combats se déroulent désormais dans un espace 3D à 360 degrés. Le perso gagne en expérience après chaque affrontement. En plus des ennemis de base, on trouvera une trentaine de gros bras à couper en rondelles avant de se payer le boss final. En fonction du résultat de certains combats, le scénario pourrait prendre un cours différent. ■



Viendez les gars !



Attention, ça coupe !



On peut s'aider des décors.



On vous attendait au tournant...



Kengo 2 offre un visuel bien plus soigné que son prédecesseur.

## AMBIANCES

De jour comme de nuit, les situations proposées sont très variées et sentent l'embuscade à plein nez !



# Phantom Crash

ET VOILÀ LE  
TRAVAIL!



Genki est très actif en ce moment – notamment sur Xbox – avec pas moins de trois titres en préparation.

**G**

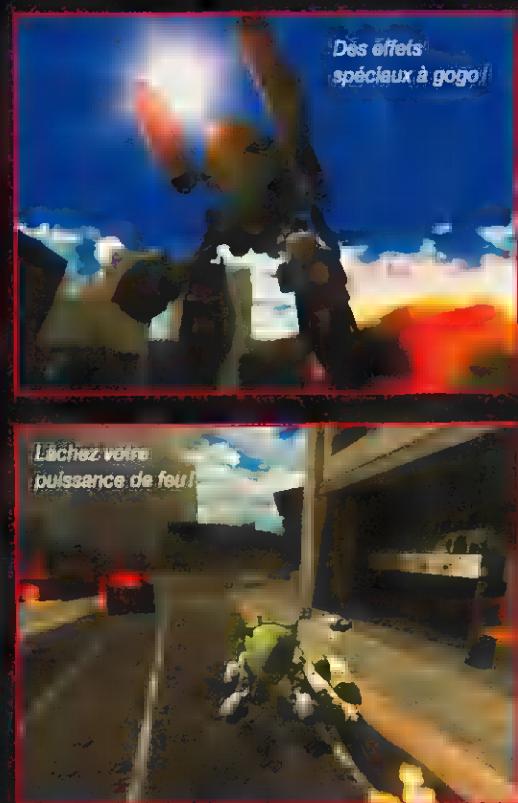
enki avait initié la mode du jeu de robots à la Doom avec Kileak the Blood. Depuis, le genre a évolué pour aboutir à des titres du niveau d'Armored Core. Phantom Crash signe le grand retour de Genki. Fini les couloirs sombres, on est en plein air avec une reproduction futuriste et apocalyptique de Tokyo (Shinjuku, Shibuya, Shibaura...). Les survivants d'une catastrophe à l'échelle biblique se divertissent avec le lambring, un championnat de combat de robots. On prend place dans un char-robot du nom de Scooby (non, pas le chien !), et on évolue dans des décors fouillés, affrontant une grande variété d'adversaires. Suivant le niveau de l'ennemi abattu, on gagnera plus ou moins d'argent. Ce dernier servira à customiser sa machine (puissance, armes, carrosserie, instruments, mouvements, etc.). Une option, à usage unique, permet de se rendre invisible pour prendre l'adversaire par surprise. Ce dernier peut en faire de même. Enfin, on peut détruire des éléments du décor et produire des bonds prodigieux, grâce à des boosters, pour parfois se cacher sur le haut d'un building. Enfin, un mode 2 joueurs est au menu.



L'invisibilité, la clé de la victoire.



Un environnement ultra détaillé !





# Bomberman Kart



Le graphisme est plutôt limité



Ces Bomberman sont doués d'émotions.



Qui dit Bomberman, dit bombes !



Des mini jeux pour égayer la vie

Crash Bandicoot Racing est bien loin derrière nous... Hudson a décidé de raviver la flamme du karting sur PS2, avec, cette fois-ci, son increvable Bomberman.

**B**omberman Kart, c'est huit niveaux avec chacun un thème particulier demandant des tactiques différentes. Il existe deux configurations pour chaque niveau, ce qui donne un total de seize circuits et cinq Bomberman avec leur propre style de conduite. Fortement inspiré du Mario Kart de la N64, le jeu de Hudson proposera une gestion plus complexe des items, mais pour l'instant on n'en connaît pas encore les détails. Côte modes de jeu on trouve du classique comme le time attack

ou le grand prix (mode course principal), ainsi qu'un speed race dans lequel on ne trouve que des turbos en guise d'items lancés à grande vitesse, on doit alors déployer toutes ses qualités de pilote. On a droit aussi au battle race qui, comme le speed race, permet à 4 joueurs de s'affronter sur le même écran. Dans ce mode on peut amasser une multitude d'items offensifs pour mettre à mal ses concurrents. Le challenge game, lui, est un ensemble de mini jeux auxquels 4 joueurs peuvent prendre part simultanément. Dans le même registre, le random challenge sélectionne au hasard des mini jeux. Loin d'être le titre du siècle, Bomberman Kart essaie de viser un jeune public auquel peu de développeurs sur PS2 s'intéressent. ■



Le train de Mario Kart 64!



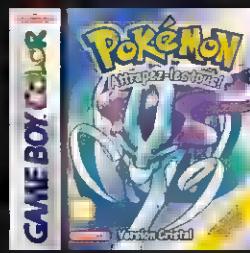
Un T-Rex vous barre la route !

## PERCEZ LE SECRET DES ZARBI DANS POKÉMON CRISTAL

Découvrez le nouveau volet des aventures Pokémons à Johto.

Pour aller encore plus loin :

- Choisissez votre entraîneur : Garçon ou Fille
- Élaborez 4 nouvelles stratégies pour attraper Suicune
- Luttez sans merci dans la Tour des Combats
- Découvrez un nouveau Pokédex



**Pokémon**  
Attrapez-les tous!  
**VERSION CRISTAL**

[www.pokemon.tm.fr](http://www.pokemon.tm.fr)

Nintendo

# Tales of Phandam Vol. 1



Namco /  
Fin 2001

La série des Tales a bien réussi jusqu'à présent à Namco, même si elle n'a pas trop évolué depuis sa première apparition sur Super Famicom.



u les difficultés actuelles de l'éditeur, tout est bon pour remonter la pente. Voici donc un petit jeu servi à la sauce Tails. Le CD contient deux titres. Le premier, appelé Kaobencher, repose sur une mini application du nom de Kaodora. Cette application permet de réaliser un court manga humoristique à l'aide des visages tirés de Tales of Phantasia. De nouveaux perso sont également introduits. Le second, Kielmel Labo, est un puzzle à la Columns avec pouvoirs magiques, etc. On note des options de jeu : mode scénario, score attack et 2 joueurs. Les dialogues sont entièrement parlés. ■



# The Seed



Art Dink /  
Novembre

Art Dink revient à la charge sur PlayStation 2 avec un jeu de simulation, un genre encore rare sur cette machine.



gressée par un envahisseur mystérieux venu d'on ne sait où, l'humanité est bien proche de son extinction. Vous dirigez vos unités sur une carte au tour par tour. Au fil des missions, vous customisez vos vaisseaux spatiaux à partir de 62 éléments (armes, bouclier, conteneur d'énergie...) pour monter une invincible armada. L'affrontement entre deux unités se fait automatiquement, et vous assistez aux passes d'armes comme dans l'Advance World War de Sega. Vous pouvez suivre les affrontements de l'extérieur ou de l'intérieur du cockpit des appareils. Chaque camp sera limité à trois gros vaisseaux pour chacune des missions. Enfin, on pourra jouer en ligne, utilisant les nombreux modems 56K déjà disponibles. ■

Le jeu est encore graphiquement très limité...

Construez votre invincible armada !



# Pinball of the Dead

Wow Entertainment nous livre un jeu de flipper. Un genre qui avait quasiment disparu.



Ce zombie est bien trop calme...



Réveillez-moi cette monstruosité!



Il faut éliminer toute la racaille!

P

inball of the Dead recycle le monde de House of the Dead pour offrir un flipper dynamique, très jeu vidéo. En effet, à l'image de la référence en la matière, Devil Crush (Naxat, PC Engine), on peut éliminer des ennemis qui rôdent sur certaines zones de l'espace de jeu. On peut ainsi accéder à des niveaux bonus ou des mécanismes (skillshots). En l'occurrence, il ne suffit pas de repousser la bille ou de la faire passer sur des rails. Graphiquement, c'est la claqué - une habitude, sur cette portable ! En début de partie, on a le choix entre plusieurs niveaux (trois ont été dévoilés ce jour). Le développement vient de commencer, et à la lueur des démonstrations faites par Miyamoto à la dernière conférence Game Cube du mois d'août dernier, Wow pourrait revoir sa copie et proposer un jeu encore plus prenant. ■



Le jeu scrolle verticalement.



Faites votre choix !



La bille file dans une traînée de feu !



La finesse graphique est impressionnante !

# Grandia Xtreme

Développé par Game Arts pour Enix, Grandia Xtreme (ou Grandia X) est un vrai Grandia III qui ne veut pas dire son nom.

## NUCLEAIRE!



### A

près des querelles avec Capcom, c'est désormais Enix qui distribuera les jeux Game Arts. Grandia Xtreme offre une esthétique proche de la superbe version DC, avec une 3D soignée et détaillée, des textures de grande qualité. Néanmoins, les perso sont plus réaliste, plus âgés. Les donjons se basent sur une force élémentaire sur laquelle se calquent les nombreux pièges et obstacles. On peut regarder dans toutes les directions à 360 degrés. On devrait gérer une équipe de 4 aventuriers. Côté bataille, on nous

annoncé un système en semi temps réel, l'ultimate action battle. Vos perso et les ennemis se déplacent sur l'aire de combat par tour. L'impact des actions (ou la possibilité de parader) dépend de la situation dans laquelle on se trouve, de la vitesse du perso, de ses armes ou de sa puissance magique. Quand une attaque est utilisée de manière répétée, elle gagne en expérience pour donner droit à un coup spécial. Ce dernier peut aussi évoluer en pouvoir ultime collectif, faisant intervenir les autres perso. Le tout porte le nom de synchro flash system. ■



Une esthétique proche de Grandia



On se déplace librement.



La tornade emporte vos ennemis.



Seul son perso apparaît.

1

LES PLUS  
FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 0899 70 72 72, entrez la référence de la sonnerie, t ex: 56609, le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET:

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries. Pour les choisir, utilisez le téléphone 0899 70 72 72, le minitel 3617 MONMOBILE ou notre site web www.mobiles.fr

JEUX VIDÉO

56780	Alone in the dark	56607	Final Fantasy: victoire
56671	Crash Bandicoot	56726	Gran Turismo 3
56672	Dragon Ball	56781	Half Life
56727	Driver 2	56608	Metal gear solid: poursuite
56677	Final Fantasy: chocobos	56782	Metal gear solid: thème
56806	Final Fantasy: intro	56724	Myst III Exile
56659	Final Fantasy: thème principal	56673	Pac Man

RAP / RnB / R&B

56697	Aïcha	56625	Hasta la vista
56638	Back in bizz	56689	I got 5 on it
56612	Belsunce breakdown	56684	Intergalactic
56627	Bow wow	56643	It wasn't me
56622	Cendrillon du ghetto	56624	J'voulais
56644	Clint Eastwood	56694	Men in Black
56691	Come with me	56646	Miss California
56698	Didi	56687	My name
56688	Doo wop	56621	R n'b 2 rue
56685	Gangsta's Paradise	56618	Real slim shady
56693	Ghetto supa star	56693	Regulate

REGGAE

56767	Could you be loved	56774	La voix des sages
56773	Dépareillé	56766	Many rivers to cross

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56613	Aerodynamic	56628	Here with me
56729	Ain't it funny	56631	I will survive
56645	Can't	56771	It's raining men
56642	Daddy DJ	56776	Little L
56777	Gourmandises	56626	Près de moi

POP / ROCK

56787	Black eyed boy	56696	Me gustas tu
56760	Californication	56763	New year's day
56765	Hotel California	56757	Oye como va
56769	vent nous portera	56641	Pulp fiction

FILMS

56633	Amélie Poulain	56655	La boum
56731	Austin Powers	56788	La haine
56756	Blues Brothers	56747	La plage
56754	Grease	56657	Le bon, la brute et le truand
56658	Il était une fois dans l'ouest	56748	Le grand bleu
56715	Indiana Jones	56753	Matrix
56639	James Bond	56691	Men in Black
56740	L'exorciste	56641	Pulp fiction
		56718	Rocky
		56741	Scream
		56679	Star Wars
		56743	Taxi
		56755	Terminator
		56742	Titanic
		56695	Wild wild west
		56752	Yamakasi

SÉRIES TV / DESSINS ANIMÉS

56719	Albator	56654	Goldorak
56704	Ally Mc Beal	56602	L'île aux enfants
56603	Amicalement votre	56733	L'inspecteur Gadget
56737	Babylon 5	56611	La croisière s'amuse
56729	Beverly Hills	56629	La panthère rose
56616	Buffy contre les vampires	56739	Le prisonnier
56610	Candy	56735	Les cités d'or
56717	Capitaine Flam	56615	Les simpsons
56738	Chapeau melon & bottes	56736	Les soprano
56650	Chapi Chapo	56730	Mac Gyver
56652	Dallas	56682	Magnum
56789	Dragon Ball Z	56601	Maya l'abeille
56617	Friends	56732	Melrose Place

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56668	Hymne Algérie	56663	Hymne Italie
56664	Hymne Allemagne	56723	Hymne Japon
56721	Hymne Chine	56667	Hymne Maroc
56745	Hymne Côte d'ivoire	56720	Hymne Portugal
56662	Hymne Espagne	56681	Hymne Royaume Uni
56666	Hymne Etats Unis	56746	Hymne Sénégal
56660	Hymne France	56669	Hymne Tunisie
56670	Hymne Israël-Haïti	56722	Hymne Vietnam
		56702	Jingle bells
		56649	Jingle France Info
		56653	Joyeux Anniversaire
		56604	Petit papa noël
		56604	Pub Dim
		56605	Pub Hollywood chewing gum
		56703	Pub Nescafé
		56620	Pub Levi's

SONNERIES Nokia: 32xx-33xx-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-90xx. Ericsson: R320s-R380-R520-T20s-T20s-129s-T39m. Motorola: 250-7389-7689-V50-V100. Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500. Philips: 238-268-Ozoxy-Savvy-Xenium. Siemens: ME45-SL42-S45-SL45. Alcatel: 511. Sony: J5-J6. LOGOS Nokia: 32xx-33xx-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-90xx. Siemens: ME45-SL42-S45-SL45. CARTES POSTALES Nokia: 32xx-33xx-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx. Ericsson: R520-T20s-T29s-T39m. Alcatel: 511. LOGOS GEANTS Nokia: 33xx. Siemens: ME45-SL42-S45-SL45.

1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 70 72 72

Aussi par Internet

www.mobiles.fr

Et par minitel

3617 MON MOBILE

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	2	22	222	3	33	333	4	444
444	5	55	555	6	66	666	7	77	777	8	88	888	9	99	999	9999	

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le texte que vous voulez (prénom, gag...) C'est très simple : Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée Zone perso. Ensuite,appelez le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-dessous. Il ira s'inscrire dans la Zone perso.

Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle référence perso de votre logo : notez-la, pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera conservé à vie!

3 LOGOS



Choisissez votre logo, appelez le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte pour taper les lettres: voir "Logo perso". Choisissez un logo sur cette page. Appelez le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Carte postale"... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), C'est très simple : il vous suffit d'appeler le 0899 70 72 72 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider. Bien sûr vous devrez dessiner votre logo sur du papier cadre. Alors dessin original: logo de votre club ou association... personnalisez vraiment votre mobile!



GAGNEZ un Nokia 3330

0892 705 222

ou Minitel: 3615 PLUS

Il a tout: bibande, wap, autonomie, légèreté, logos et sonneries personnalisables... et mignon avec ça! Il est utilisable avec n'importe quel opérateur. Il y a un an deux Nokia 3330 à gagner par semaine: un sur le 0892 705 222 et un sur le 3615 PLUS.

# Maximum Chase

Originalité, tel sera le mot d'ordre chez Microsoft Japan qui prépare une série de jeux maison dont ce Maximum Chase...



Faites exploser vos ennemis.



Le bolide a des réactions réalistes.

sorte de gun shooting. On voit des voitures qui nous poursuivent, et on doit les faire exploser avec un flingue un peu ridicule. On aurait préféré un fusil d'assaut pour arroser l'ennemi de ferraille. Le pad étant ce qu'il est, on vise laborieusement l'ennemi. Certes Microsoft dit que l'on peut éliminer ses adversaires d'un tas de manières en crevant un pneu, en poussant un poursuivant sur un autre, etc. Certes, on doit pouvoir le faire, mais ce n'est pas fastoche, surtout que la voiture se dégrade de manière réaliste sous le tir adverse ou les chocs. On espère que tout cela va être vite corrigé! ■

**D**éveloppé par Genki, Maximum Chase avait tout pour séduire. Une réalisation technique qui assurait, appuyée par des cinématiques très hollywoodiennes. Le hic? Le jeu lui-même. On a l'impression de se trouver devant un croisement entre Chase HQ (Taito) et Road Blaster (Wolfteam, Mega-CD). Le jeu se divise en deux parties. La première vous met au volant d'une belle voiture à travers des niveaux 3D fort bien modélisés. On est poursuivi et l'on doit fuir. Le temps est limité. Le pilotage de la voiture, lui aussi, est encore douteux (me rappelle Type S, tiens). La seconde partie est une



Un air de Blues Brothers?



Des cinématiques excellentes.



Votre voiture part en pièces détachées!



La mafia sort les grosses cylindrées!



Une rampe pour passer le barrage.

# Nezmix

Toujours avec l'intention d'imposer sa propre touche et de promouvoir son image d'éditeur de jeux vidéo, Microsoft Japan nous a présenté Nezmix.



éveloppé par Media Vision pour le compte de Microsoft, Nezmix met en scène des souris (nezumi : souris) dans un mélange de Pikmin et de Clockwork Knight. On incarne une souris blanche nommée Apollo, accompagnée de ses congénères, qui se déplace dans une maison, mais pas librement. En effet, on va d'un point à un autre suivant un choix de directions représentées par des flèches au sol. A chaque point, on effectue des actions : sélectionner un groupe de souris pour renverser un objet, scruter les environs pour débusquer une souris ennemie, etc. Quand on repère un adversaire, il fuit. Le

but est de bouter un groupe de souris rivales hors de la demeure, votre domaine. Quand deux groupes se rencontrent, c'est la bagarre : une mêlée sympathique où tout le monde se cogne dans la bonne humeur. Le point fort de Nezmix est l'introduction inédite du « fur shading », un procédé qui gère de la fourrure en 3D temps réel. Par contre, le fait de ne pouvoir se mouvoir librement dans l'espace 3D fut perçu, auprès du public japonais, comme un comble pour une machine du niveau de la Xbox. Enfin, le design et l'animation (trop rudimentaires) de la souris sortaient du modèle « kawaii » (mignon) dont les Nippons raffolent : un handicap certain. ■



Le « fur shading », une révolution.



Des animations pas très cool...



Une vue d'ensemble.



La bataille va commencer!



Des intérieurs très soignés!



Déplacement libre, oui ou non ?!



Des textures réussies !

# Samurai

Développé par Acquire (la série Tenchu) pour le compte de Spike, Samurai se révèle être ni plus ni moins un Tenchu 3 déguisé...

**L**es temps changent. Le Japon est sur le point de passer de l'ère des samouraïs à la modernité. L'honneur du samouraï se perd. Des rōnin (des samouraïs mercenaires sans chef particulier) et bandes armées pullulent. Vous incarnez un rōnin luttant pour son honneur et sa survie. Suivant un scénario qui autorise un certain degré de liberté, on traverse une grande variété de décors 3D et on croise une foule de perso, auxquels il est possible de parler. Un menu de dialogues apparaît alors, offrant plusieurs possibilités de conversation, voire diversions : les conséquences varient (tout comme le scénario) suivant l'humeur et la direction prise dans le dialogue.

## Cours d'honneur

Porter assistance ou non à des perso en difficulté peut également changer le cours du scénario. Les combats sont omniprésents et honneur de samouraï oblige, on affronte les ennemis l'un après l'autre, même si'ils arrivent souvent en groupe. Un boss clôture naturellement chaque stage. Outre le katana, votre héros dispose d'un arsenal comprenant, entre autres, des shurikens (sans doute un héritage de Tenchu). On peut aussi bien trancher, frapper ou projeter. Des éléments du décor (potiches, tonneaux...) peuvent servir contre les assaillants. Lorsque la situation est désespérée, on peut fuir ou demander grâce (la classe !). Mais bien sûr votre niveau d'honneur (expérience) en souffrira. Ce niveau évolue en fonction de vos performances et de vos choix et peut donner accès à de nouvelles actions. Enfin, des alliés pourront parfois vous prêter main-forte. La réalisation est soignée et l'action soutenue. Un titre assurément prometteur ■



Les ennemis arrivent souvent en groupes.



Honneur oblige, vous découpez les vilains un par un.



Le progrès à raison des samouraïs.



On utilise tout le décor à sa guise.



Acquire, c'est avant tout Tenchu.



Le rejoindre ou le combattre ?



Stop ! T'es un truc sur le cou !



Le travail graphique semble très prometteur.



BAS

HAUT

OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS SAVIEZ SUR LA GRAVITÉ.



# Star Ocean 3



Notez l'ombre du perso au sol!



Une carte indique les positions de chacun.



Un superbe effet de premier plan.



Un jeu qui sent le hit!

On attendait Valkyrie Profile 2 sur PS2. Ce sera Star Ocean 3 ! Enix nous revient donc avec un titre impressionnant, voire grandiose.



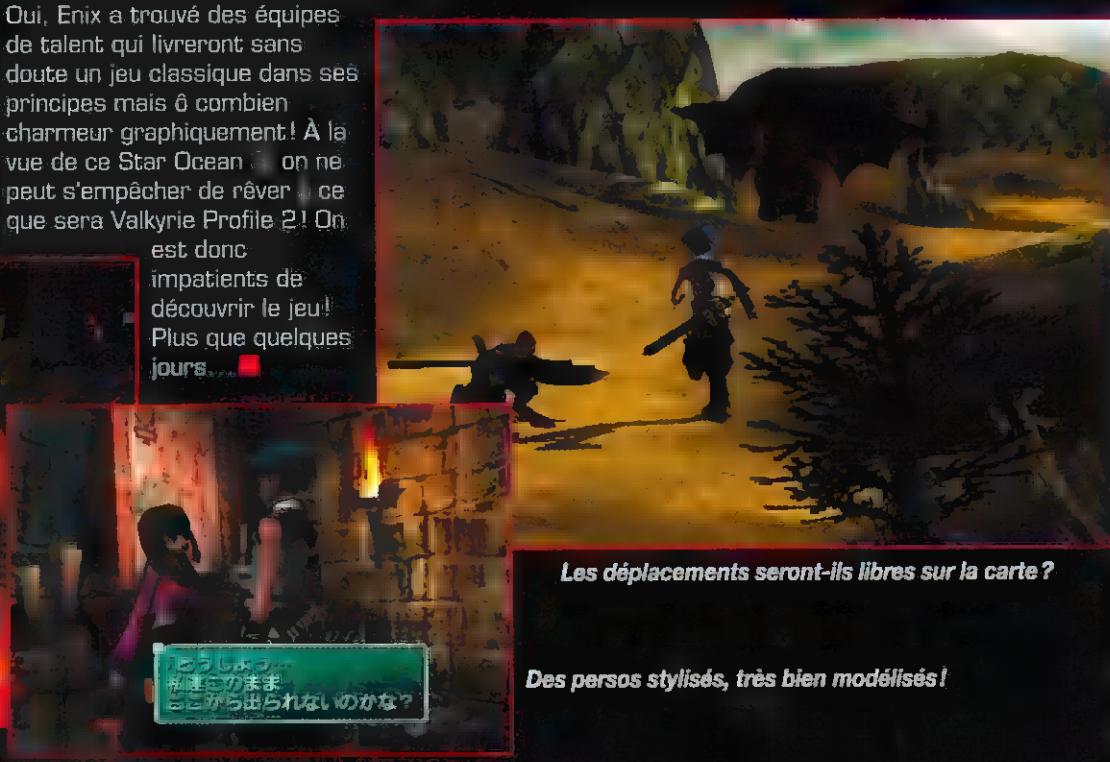
Des décors en 3D très soignés !

Enix maîtrise la 3D !

**S**tar Ocean est à la fête. Une série animée, la télé, un manga et un nouveau volet GBC. Cette fois, c'est au tour de la PS2 d'avoir les honneurs de la saga. Si aucun détail n'est disponible encore sur le jeu – qui doit être dévoilé officiellement au Tokyo Game Show – la claque graphique est énorme ! On dirait du Square dans ses grandes heures ! Oui, Enix a trouvé des équipes de talent qui livreront sans doute un jeu classique dans ses principes mais à combien charmeur graphiquement ! À la vue de ce Star Ocean, on ne peut s'empêcher de rêver à ce que sera Valkyrie Profile 2 ! On est donc impatients de découvrir le jeu ! Plus que quelques jours.



Une petite touche S-F en bonus.



Les déplacements seront-ils libres sur la carte ?

Des perso stylisés, très bien modélisés !

*Time for a new legend\**





Projection avec style.



L'argent, le nerf de la guerre!



Effet réussi = pluie de pièces !

# Zan Kabuki

Genki fait partie des éditeurs de moyenne taille très actifs en ce moment. En effet, la floraison de consoles constitue pour eux autant de chances de grossir.

**T**out en gardant Kengo sur la PS2, Genki ■ décidé d'aller voir sur Xbox. Dans le Japon médiéval, on contrôle une troupe de trois comédiens kabuki (une forme de théâtre japonais) et l'on entreprend un voyage d'Edo (Tokyo) à Kyoto. Sur la route, on croise des troupes rivales et le combat commence pour déterminer qui ■ le sens artistique le plus abouti. L'affronterment se fait à la manière d'un jeu de combat 3D, 3 vs 3. Coups spéciaux et combos sont au menu. Pour triompher dans ce jeu, la force ne suffit pas. Le côté artistique prime. Terminer son adversaire ou encaisser les coups avec style est crucial ! En fonction de vos prestations, la foule vous lance de l'argent, élément vital pour continuer son périple, voire l'accélérer. Si vous remarquez un acteur intéressant dans une troupe rivale, vous pourrez le recruter après en avoir triomphé. Suivant les modes, 1 à 4 joueurs peuvent prendre part à l'action. Un concept intéressant servi par un design prometteur. ■



Eh hop, geste artistique !



Opération chirurgicale sur place.



Oui, la pose. C'est important !



Une touche de couleur !

UNE AVENTURE  
TELLEMENT ÉNORME  
QU'IL LUI FAUT DEUX JEUX.



Zelda™ est de retour avec une aventure tellement énorme qu'elle ne tient pas dans un seul jeu. Changez le cours des saisons dans Oracle of Seasons et devenez le maître du temps dans Oracle of Ages. Et pour éclaircir le grand mystère et faire face à l'ennemi ultime, jouez aux deux jeux...



# JAMMA Show 2001

## 20 000 lieues sous les mers

Les professionnels de l'arcade pensaient avoir touché le fond, et l'industrie attendait avec confiance l'embellie imminente. En vain ! Le fond recelait un double-fond !

**L**arcade va mal, pour de multiples raisons que nous avons déjà eu le loisir de vous détailler dans de précédents *Consoles+*. Sega domine encore le marché (environ 60 %) et les concurrents doivent composer avec Namco, en sérieuse difficulté, s'est donc allié à Sega pour ne pas sombrer. Sur le salon, pas de Soulcalibur 2, pire, pas de Capcom ! Taito et Tecmo étaient bien présents, mais plutôt discrets. Konami peine avec sa série Ibemani (jeux musicaux), en totale perte de vitesse. L'éditeur persiste à utiliser la motion capture, mais la technologie ne semble toujours pas mûre ou mal exploitée, à l'image de Tsurugi (un jeu de samouraï) dans lequel le katana est géré de manière erratique et dont le visuel est tout juste digne d'une PS. Toujours chez Konami, le lancement en grandes pompes de Jurassic Park III (un jeu de tir) s'est révélé peu convaincant. Le public, boudeur, trouvait le vieux Lost World de Sega (Model 3), bien meilleur. Une fois de plus, Sega a dominé le salon, même si ce ne fut pas sa meilleure prestation.

### Désarroi ambiant

Sega mis à part, on trouvait une foule de jeux d'un niveau PS, voire Super Famicom. Il semblerait que les éditeurs, ayant leur propre réseau de salles, veuillent les remplir bon gré mal gré. Certes, la priorité est à la console et ils ne désirent pas trop dépenser dans les jeux d'arcade. Certains vont même jusqu'à déguiser des titres d'un autre âge avec des bornes proéminentes et spectaculaires. Namco n'a pas hésité à présenter une version 1 joueur de son vieux Star Blade (cf. ORBS). Enfin, quelques uns sortent de futurs jeux console en salle, manière déguisée de se faire une bonne promotion avant leur sortie deux ou trois mois plus tard. Bref, quand on ne passe pas son temps à essayer de remplir ses salles, on parle d'arcade online (cybercafé à grande échelle ?), ce qui, sur le salon, était un peu le signe du désarroi ambiant. Il est grand.

Le temps de redonner envie au public d'aller s'éclater en salle, et donc urgent de proposer de vrais jeux. Et pour cela, nul besoin de gros moyens. Treasure a ébloui son monde avec Ikaruga, le successeur du mythique Radiant Silvergun.

### Un avenir à l'arcade ?

Mais l'arcade ne va pas mourir du moins tant que Sega sera là. Namco a du mal avec son System 246, trop coûteux et peu performant. Il y a 10 ans, la technologie 3D était onéreuse qu'on ne trouvait qu'en salle. Avec les consoles actuelles, l'arcade ne peut se battre que par ses infrastructures (network), ses bornes et l'interactivité entre joueurs. Des jeux comme Virtual On ou Derby Owners Club en sont l'illustration. Konami peine sur la motion capture, mais rencontre du succès avec sa série Punchmania. La fameuse carte électronique de Sega (VF4, Club Kart, Virtual On 4, etc.) est une innovation fort rentable. Elle se présente sous deux formes. La première (genre carte téléphonique) possède une mémoire. On y stocke des infos sur son perso, robot, etc., ou sur son style de jeu. Elle coûte environ 300 yens. Elle n'est pas vraiment indispensable, mais donne accès, par exemple, à de nouveaux modes. Mais comme il faut une carte par perso, les joueurs en achètent plusieurs et rentabilisent les coûts de développement et d'achat des bornes en un temps record. La seconde (couple) est gratuite et comporte des infos imprimées sur sa surface. Elle indique qu'un nombre de points et une position donnée dans le jeu. Là aussi, Sega compte bien cultiver l'esprit de collection. Adoptée par nombreux petits développeurs, la généralisation de la Naomi permet évidemment l'essor de ces cartes électroniques. Elles ont permis à Sega de réduire le coût d'une partie de 200 à 100 yens (soit de 12 F à 6 F environ). Inutile de préciser que cela a fait des emules chez les concurrents ! ■



### KESAKO ?

Plébiscitée par tous, cette attraction de Sega propose de gagner de l'argent en ajoutant des pièces de monnaie à un tas existant. Une touche traditionnelle a été ajoutée : à un moment donné, tout le monde doit secouer vigoureusement une corde reliée à des grelots et faire tomber un max de pièces bonus !



## STAR BLADE ORBS

L'ORBS est cette bulle fermée qui permet de vivre en solo les sensations d'un véritable Galaxian3. À l'intérieur, un projecteur affiche le jeu sur la surface concave de la sphère. L'engin est beau, impressionnant, mais le jeu n'est pas encore assez excitant. À surveiller!



VR  
ZE  
COR

## JAMMA Show 2001 20 000 lieues sous les mers

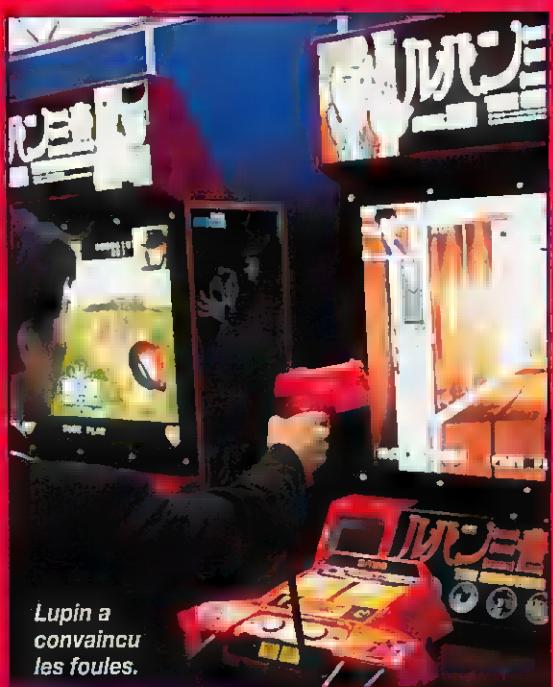
KONAMI



Tsurugi était encore trop approximatif.



Power Smash 2  
veut faire mieux  
que le  
précédent.



Lupin a  
convaincu  
les foules.



Ashita no Joe, le meilleur jeu Konami du salon.

## SAMURAI SURF

Namco s'essaie  
au surf sans convaincre.  
Loin derrière un Air Trix  
ou même un Top Skater,  
le Samurai Surf n'est pas  
trop crédible.



Jurassic Park III n'enflamme pas les foules...

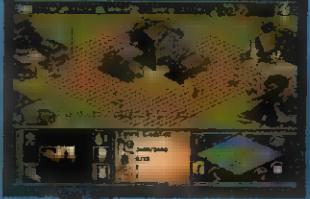




PlayStation®2



LA REFERENCE ARRIVE  
SUR PLAYSTATION®2



AGE  
OF  
EMPIRES  
II  
THE AGE OF KINGS

© 1999 Ensemble Studios Corporation. All rights reserved.  
Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios, and PlayStation are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Hot Line 3615  
08 92 68 16 15\* KONAMI\*

[WWW.KONAMI-EUROPE.COM](http://WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

# The King of Route 66

18 Wheeler a connu un succès relatif aux États-Unis dans les salles, alors que la conversion sur Dreamcast était passée inaperçue. Sega-AM2 nous livre la suite, visant clairement le public arcade ricain.



La borne est identique à celle de son précurseur.



Les décors sont bien fouillés.

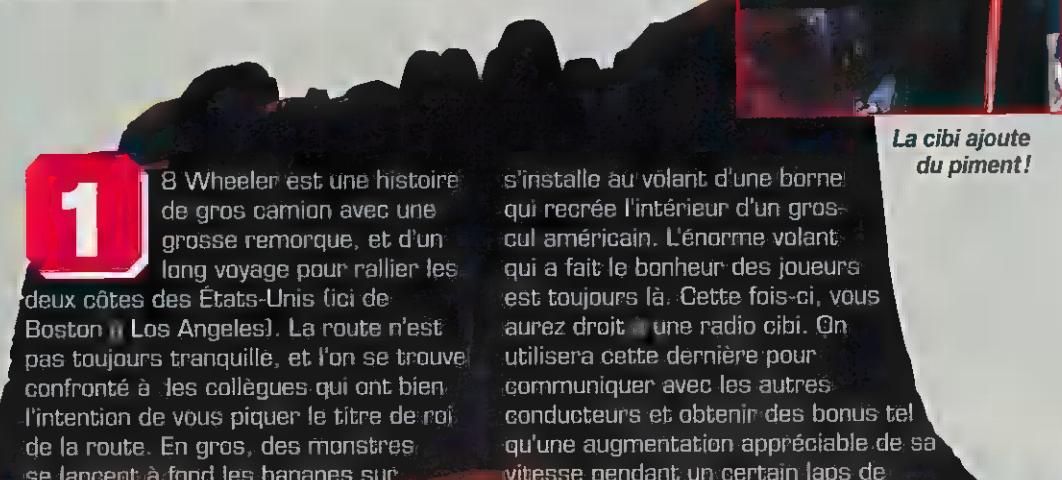


Au programme, deux vues : extérieure et cockpit.



Pourra-t-on customiser son camion comme dans le volet précédent ?

On s'arrête dans les zones vertes comme dans Crazy Taxi.



1

18 Wheeler est une histoire de gros camion avec une grosse remorque, et d'un long voyage pour rallier les deux côtes des États-Unis (ici de Boston à Los Angeles). La route n'est pas toujours tranquille, et l'on se trouve confronté à les collègues qui ont bien l'intention de vous piquer le titre de roi de la route. En gros, des monstres se lancent à fond les bananas sur les routes américaines. Bonjour la sécurité routière ! Le jeu est découpé en trois zones de difficulté croissante, chacune divisée en trois niveaux (certains sont cachés).

Comme pour le premier volet, on

s'installe au volant d'une borne qui recrée l'intérieur d'un gros camion américain. Lénorme volant qui a fait le bonheur des joueurs est toujours là. Cette fois-ci, vous aurez droit à une radio cibi. On utilisera cette dernière pour communiquer avec les autres conducteurs et obtenir des bonus tel qu'une augmentation appréciable de sa vitesse pendant un certain laps de temps. L'aspect scénario a été renforcé, et, à chaque début de niveau, on doit réagir à une situation donnée qui débouche sur une mission à remplir. Graphiquement, la Naomi 2 s'exprime sans atteindre ses limites.



La cibi ajoute du piment !



# Wangan Midnight

 Namco / Décembre  
À l'image du Initial D Arcade Stage de Sega, ce Wangan Midnight repose sur une licence manga/animé japonaise.

**L**e jeu tourne sur System 246. L'intro était appétissante, mais le reste du jeu ne semblait pas la hauteur des capacités de la carte. Le pilotage semble trop approximatif impossible d'aller tout droit. À l'instar de Shutoko Battle, le jeu est un duel de nuit entre deux voitures sur les autoroutes de Tokyo. Une jauge mesure l'état du bolide. Elle baisse au moindre choc. Il n'y a pas d'arrivée en roule tant qu'on n'est pas vaincu.



# Smash Court Pro Tournament

 Namco / Novembre  
Namco veut imiter le succès de Sega en ressortant sa série Smash Court sous un habillage 3D.

**H**uit joueurs pros sont disponibles (quatre hommes et quatre femmes). Les commandes reposent sur deux boutons d'action (« top spine » et « slice ») en plus du joystick : très simple donc. Combiné à l'un de ces deux boutons, le joystick dirigé vers l'avant (avant + diagonales) donne un effet de lob, alors que vers l'arrière, on obtient un effet de drop.

Bien sûr, l'effet obtenu vient s'ajouter à celui produit par lesdits boutons d'action. On trouve des modes en simple (1 ou 2 joueurs), ou en double (1 à 4 joueurs). La réalisation n'atteint pas celle du premier Virtua Tennis, mais elle est honnête. On attendait tout de même mieux de Namco, et surtout d'une série aussi prestigieuse que celle de Smash Court. La prochaine fois ?



**SMASH COURT**



# Initial D Arcade Stage

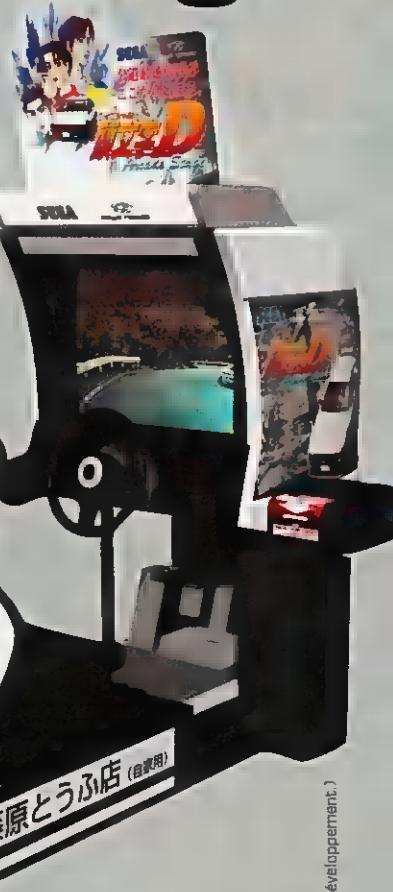
La mode est aux licences manga et animé chez Sega. Sega Rosso a choisi celle d'Initial D pour fêter son retour sur le devant de la scène... Et sur Naomi 2 !

**S**ega Rosso a écrit de grandes pages chez Sega : Sega Rally, Star Wars Arcade, Nascar, etc. D'autre part, Initial D est vénéré par toute une armée de fans de GT au Japon. Les deux partis étaient donc faits pour se rencontrer : le spécialiste de la course automobile Sega et la licence préférée des fans de courses. Le jeu, Initial D Arcade Stage, est classique dans son concept. On choisit l'une des GT disponibles pour concourir sur les routes montagneuses japonaises. La course se fait sur le mode du duel. Outre un mode scénario, on trouve un time attack et un mode versus. Sega Rosso a inclus quatre circuits de difficulté croissante, et pas moins de 23 GT nippones de six constructeurs différents (Toyota, Honda, Nissan, Subaru, Mazda et Mitsubishi).

## Dites « 33 » !

Mieux, on dispose de 33 sociétés de customisation ! En effet, en accumulant des points sur une carte, on peut obtenir des pièces détachées pour améliorer son bolide, ou encore reprendre le mode scénario là où on l'avait laissé à la partie précédente. Les graphismes ne sont pas parmi les meilleurs réalisés par Sega Rosso, mais restent néanmoins corrects, surtout pour les fans (on se demande parfois où sont passées les capacités de la Naomi 2)... La jouabilité est classique pour un jeu de courses 3D signé Sega.

Le lecteur de carte se trouve sur le côté de la borne.



On retrouve le manga tel quel.



Chaque partie se déroule en deux tours du tracé.



L'un des jeux les plus fréquentés du JAMMA.



42

GBOLEX



On doit rallier des checkpoints.

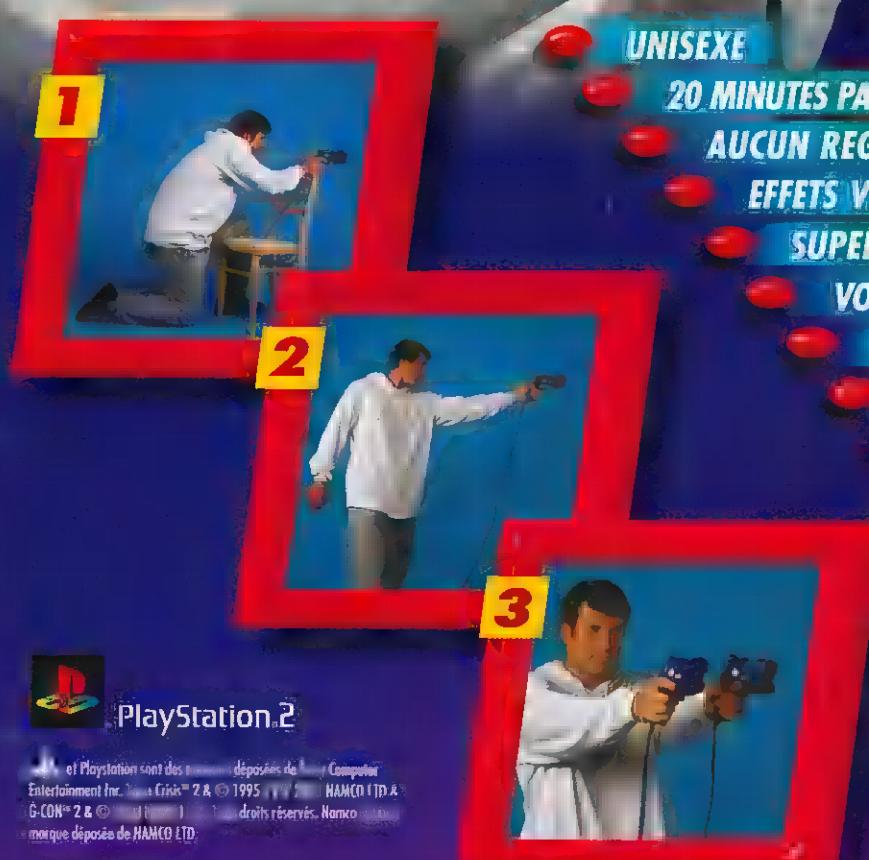
**Initial D**  
Arcade Stage

# LA VIE VOUS PÈSE ? TOUJOURS ENNUIE ?

VOS JOURNEES SE SUIVENT  
ET SE RESSEMBLENT ?  
EN 20 MINUTES,  
TIME CRISIS 2 PEUT  
VOUS CHANGER LA VIE.

## UNISEXE

- 20 MINUTES PAR JOUR SUFFISENT
- AUCUN RÉGIME PARTICULIER
- EFFETS VISIBLES IMMÉDIATEMENT
- SUPER QUALITÉ
- VOUS VOUS SENTEZ TOUT DE SUITE MIEUX
- FACILE À UTILISER
- RESULTATS GARANTIS
- VOUS RETROUVEZ MAÎTRISE  
ET CONFiance EN VOUS



PlayStation.2

et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Time Crisis 2 A © 1995 HAMCO LTD A G-COM 2 & sont des marques déposées de HAMCO LTD. tous droits réservés. Namco est une marque déposée de HAMCO LTD.

Roger Toledo, 33 ans : "Time Crisis 2 m'a redonné le moral. J'étais au bout du rouleau, je crevais d'ennui, j'avais l'impression de perdre mon temps à faire des trucs sans intérêt... Ce qui m'a sauvé, c'est Time Crisis 2. Au bout de quelques minutes à peine, j'ai ressenti un étrange sentiment de bien-être. Je le conseille vivement à tous ceux qui ne savent pas comment sortir du trou. Un véritable électrochoc."



namco

PlayStation.2

**COUP**

...mais pas n'importe où

**TET**

...pour luer

**FRICHE**

...mais faire vite

**SILENCE**

...pour combien de temps ?



PlayStation 2



# HALF-LIFE

## LE JEU MYTHIQUE DÉBARQUE SUR PLAYSTATION® 2

DISPONIBLE SUR PC\* - CRÉÉ POUR LA CONSOLE



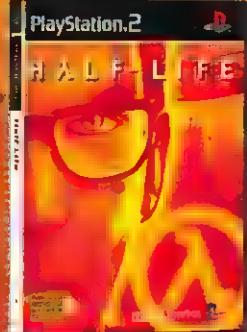
UN SCENARIO  
DIABOLIQUE



HALF-LIFE DECAY :  
VIVEZ L'AVENTURE À DEUX



GRAPHISMES ET EFFETS VISUELS  
CONÇUS POUR LA CONSOLE



DISPONIBLE  
NOËL 2001

\*LE JEU DE L'ANNEE SUR PC PAR PLUS DE MAGAZINES À TRAVERS LE MONDE

SIERRA VALVE

gearbox

Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ  
aux moins de  
18 ans

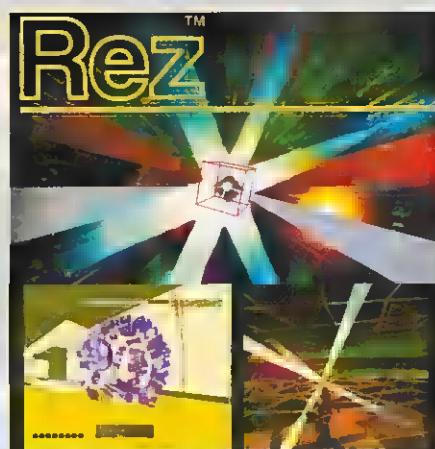
Half-Life ©2001 Valve, LLC. Tous droits réservés. Valve, le logo Valve, le logo Lambda et Half-Life sont des marques déposées et/ou enregistrées de Valve, LLC. Gearbox et le logo Gearbox sont des marques déposées de gearbox software, LLC. Sierra et le logo "S" sont des marques déposées de Sierra On-Line, Inc. "Playstation" et la famille de logos "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques figurant appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



# Dreamcast™

## Conçue pour durer...

BIENTOT ...



A suivre ...



DISTRIBUE PAR  
**bigben**  
interactive

**SEGA**

# news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos



## WRC

Voici un mois placé sous le signe de la PlayStation 2. Entre Parappa the Rapper, WRC, Moto GP2, Jak and Daxter, pour ne citer que ceux-là, on ne sait plus où donner de la tête.

## BRIDES

■ **SQUARE.** Square fait face à des difficultés croissantes. L'échec du film *Final Fantasy* au États-Unis et le trou financier qu'il a créé forcent les divers partenaires de l'aventure à jeter l'éponge sur la suite. En plus de cela, le succès mitigé de FFX au Japon n'arrange pas les choses. Les rumeurs de rachat refont surface...

■ **TGS.** Le Tokyo Game Show a annoncé qu'il renonçait désormais à deux éditions par an. Dès 2002, le salon ne se tiendra qu'en automne. Étant donné la désertion progressive des éditeurs de jeux, c'est, malheureusement, une décision qui n'a surpris personne.

■ **PANASONIC.** La marque japonaise a confirmé que la X-21 (un lecteur DVD compatible Game Cube) sera commercialisée au Japon avant la fin de l'année. On n'en connaît pas encore la date précise ni le prix.

■ **XBOX.** Microsoft arrivera en force au prochain salon du Tokyo Game Show au Japon : il aura, dans ses bagages, pas moins de 160 Xbox et une vingtaine de titres jouables. Un DVD gratuit, contenant toutes les démos des jeux en vidéo, sera distribué.

■ **SONIC.** La Sonic Team a retravaillé sur de nouvelles versions de *Sonic Adventure* pour la Game Cube et la GBA. Elles seront compatibles entre elles via le link. La démo de Miyamoto à la dernière conférence Game Cube d'août 2001, sur Kirby, a dû donner des idées à certains.

■ **STAR TRICKY.** Des vedettes ont prêté leur voix pour *SSX Tricky* prévu pour novembre 2001, tels Lucy Liu (*Allie McBeal*), Billy Zane (*Titanic*), David Arquette (*Scream*), ainsi que Macy Gray, Oliver Platt, Patricia Velazquez, Jim Rose et Bif Naked.

JAK AND DAXTER

## Le pitre vole la vedette

Jak, c'est le blondinet. Dexter, c'est la fourrure qui l'accompagne. Bientôt, ils feront partie des duos de choc aux noms inséparables, tels Laurel et Hardy, Tic et Tac, David et Jonathan...



Décembre

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Jak and Daxter est le tout nouveau bébé de Naughty Dog, les créateurs de l'excellent Crash Bandicoot. Rappelons que Naughty Dog a revendu la licence d'exploitation de Crash Bandicoot et que le Crash Bandicoot testé dans ce numéro n'a plus rien à voir avec ses premiers papas, qui se consacrent, depuis deux ans, à la gestation d'un nouveau titre, complètement inédit, Jak and Daxter. Après une présentation en fanfare au salon de l'E3, l'heure de vérité approche. Le voile se lève enfin sur ce jeu au potentiel énorme.

## Jak, le petit frère

Jak and Daxter est un jeu de plate-forme en 3D saupoudré d'une pincée d'aventure. Le principe du jeu rappelle énormément celui de Zelda, de Banjo Kazooïe et de Spyro, mêlé à... Crash Bandicoot, évidemment ! Le personnage principal a une démarche qui ressemble à celle de notre marsupil bondissant, et les mouvements que le duo déploie ne dérogent aucunement à son style (comme tournoyer sur soi-même, sauter et frapper au sol, double saut, etc.). À part cela, Jak and Daxter est un enchantement pour les yeux. Les couleurs vives, très bien choisies, accompagnent un graphisme fin, détaillé et fouillé. Nul doute que Naughty Dog a bien travaillé sur ce

jeu. Mais les mauvaises langues diront que ce jeu est fortement inspiré des jeux de plate-forme de Nintendo...

## Daxter le terrible

Le jeu se déroule dans un vaste monde qu'il faudra explorer. Des montagnes, des moulins, des plages, des torrents, des lacs, il faudra fouiller tout de fond en comble pour récupérer des pouvoirs supplémentaires, des bonus de force et autres extras pour aller de plus en plus loin. Pour l'instant, nous ne connaissons pas encore le scénario en détail. Le but sera de rendre son apparence d'origine à Daxter (la fourrure), sur qui les méchants Precursors ont jeté un sort maléfique. Enfin, ce n'est pas plus mal que Daxter ait été transformé de la sorte. Il est bien plus drôle que Jak, qui, en comparaison, paraît vraiment commun.

Daxter n'hésite pas à faire ■ pitre dès qu'il le peut, et vole aisément la vedette à son coéquipier. Enfin, Sony place de grands espoirs dans ce titre, et espère, bien sûr, un succès aussi phénoménal que celui de Crash Bandicoot à l'époque de la PlayStation. ■



## TOP/FLOP

■ MEILLEURES VENTES DES SORTIES DU MOIS AU JAPON.  
(du 27 août au 23 septembre)

- 1/ Shin Sangoku Muso 2 (PS2):  
250 000
- 2/ Ace Combat 4 (PS2):  
220 000
- 3/ Capcom vs SNK 2 (PS2):  
170 000
- 4/ Super Robot Taisen A (GBA):  
162 000
- 5/ Zeonic Front (PS2): 147 000
- 6/ Powerful Pro Yaku 8 (PS2):  
140 000
- 7/ Luigi Mansion (GC): 120 000
- 8/ Shenmue 2 (DC): 92 000
- 9/ Capcom vs SNK 2 (DC):  
90 000
- 10/ Super Robot Taisen Alpha  
(DC): 52 000

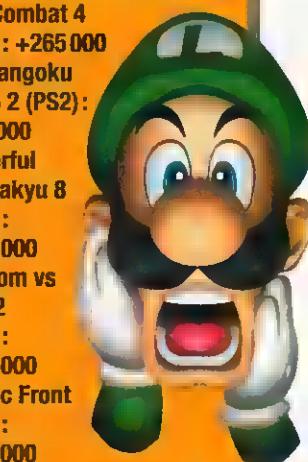
■ MEILLEURES PROGRESSIONS  
DU MOIS AU JAPON.

- (du 27 août au 23 septembre)
- 1/ Ace Combat 4  
(PS2): +265 000
  - 2/ Shin Sangoku  
Muso 2 (PS2):  
+250 000
  - 3/ Powerful  
Pro Yaku 8  
(PS2):  
+215 000
  - 4/ Capcom vs  
SNK 2  
(PS2):  
+205 000
  - 5/ Zeonic Front  
(PS2):  
+198 000
  - 6/ Super Robot Taisen A (GBA):  
+162 000
  - 7/ Devil May Cry (PS2):  
+158 000
  - 8/ Luigi Mansion (GC):  
+150 000
  - 9/ Shenmue 2 (DC): +112 000
  - 10/ Capcom vs SNK 2 (DC):  
+103 000

■ LES FLOPS DU MOIS AU  
JAPON.

(du 27 août au 23 septembre)

- 1/ Toyomaru Club Vol.1 (PS):  
4 300
- 2/ Zero Gunner 2 (DC): 4 900
- 3/ Game Boy Wars 3 (GBC):  
5 700
- 4/ Genso Suikoden Card  
Stories (GBA): 7 600
- 5/ Tamamayu Monogatari 2  
(PS2): 9 000



## TECHNO

**SONY.** Au Japon, maintenant que les prix sont devenus abordables, le boom du DVD portable commence enfin. Face au monopole Panasonic et Pioneer qui marchent main dans la main, Sony a choisi une voie proche du concept du Walkman. Reste à savoir s'il saura trouver son public. Les rumeurs parlent d'un modèle



compatible PlayStation. **ÉCRAN GC.** Interact, un grand fabricant américain d'accessoires, a annoncé un projet plutôt surprenant : il a l'intention de sortir un écran LCD destiné à Game Cube ! L'objet s'attachera solidement à la console, sur le principe des écrans pour PSOne. La taille de l'écran sera de 5,4 pouces (soit environ 13 cm), il sera possible d'y connecter une batterie rechargeable. Prévus aux États-Unis en novembre (pour l'écran), et en décembre (pour la batterie). Prix annoncés : 150 \$ pour l'écran (1 068 F, soit 162,86 euros), et 50 \$ pour la batterie (environ 356 F, soit 54,28 euros).



WOODY WOODPECKER

## Le pivert le plus français du monde



Le pivert le plus célèbre du monde du dessin animé est de retour !

Décembre

Après une adaptation en jeu de course plus ou moins réussie, voici que les petits Français d'Eko s'y attellent. Eko avait déjà créé la surprise en réalisant Gift (testé dans C+ 113 - 84 %), édité par Cryo. Avec Woody Woodpecker, force est de constater que nos Frenchies ont fait des progrès. Ce jeu de plates-formes en 3D (qui, d'ailleurs, ressemble fortement à Gift), affiche un rendu graphique digne des plus grands. Heureusement, le principe du jeu est bien plus simple que celui de Gift. Il n'y aura pas de lumière ni d'ombres à maîtriser. Ce sera un jeu de plates-formes en 3D libre ou sur



des rails, selon les situations. En tout cas, une chose est sûre, Eko a appris à exploiter la PlayStation 2, et cela se sent. Les couleurs et les effets de lumière sont pétants, juste comme il faut pour attirer le jeune public. ■



BATMAN REVENGE

## Noir c'est noir



Batman revient. Cette fois-ci, c'est encore une adaptation du dessin animé. La version PlayStation 2 a de quoi nous épater, avec son graphisme très proche du dessin animé. Les personnages modélisés atteignent une élégance rare, et on retrouve l'ambiance si sombre mais si passionnante de

Décembre

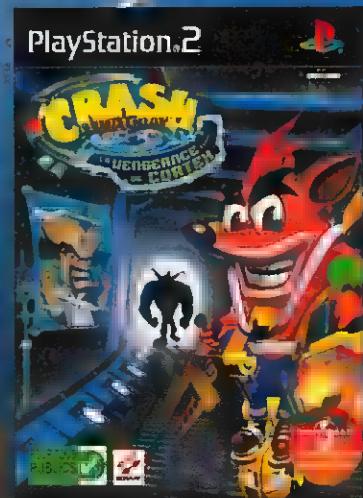
Batman. Justement, en parlant de sombre, Ubi Soft n'y est pas allé de main morte : le jeu est très noir, littéralement. Pour y voir plus clair, on vous conseille de régler la luminosité de votre téléviseur à hausse. Enfin, ce détail ne gâchera pas le plaisir que Batman Revenge vous procurera. Ce jeu d'action-aventure vous mettra en face des grands méchants de l'histoire, dont évidemment l'affreux Joker. ■



# Enfin sur Playstation® 2



Crash Bandicoot est de retour !  
Encore plus rapide, avec des  
véhicules 2 fois plus délirants  
et des graphismes 2 fois plus fouls,  
Crash revient dans une nouvelle  
aventure : 2 fois plus dingue.  
La Vengeance de Cortex. Ça ne sera  
pas comme au bon vieux temps...  
Ça sera 2 fois mieux !



2 fois plus rapide, 2 fois plus fort, 2 fois plus génial !



PlayStation.2

POUR TOUS  
PUBLICS ✓



UNIVERSAL  
INTERACTIVE

[www.universalinteractive.com](http://www.universalinteractive.com)

'Crash Bandicoot: La vengeance de Cortex' © 2001 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot et tous les personnages mentionnés sont ™ et © d'Universal Interactive Studios. Tous droits réservés. 'Playstation' et le logo 'PS' sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. 'KONAMI' est une marque déposée de KONAMI CORPORATION. © 2001 KONAMI CORPORATION. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

GBA

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

## La gadoue, la gadoue...

Avec Gran Turismo 3, la qualité en matière de jeux de course a été placée très haut. Du coup, les récents softs qui se sont frottés au genre ont tous souffert de la comparaison. Jusqu'à ce que les studios internes de Sony en Europe relèvent le gant.



Décembre

Développé en Angleterre, World Rally Championship sera le premier jeu de course intégralement dédié au rallye sur PlayStation 2.

En effet, Gran Turismo 3, même s'il propose quelques épreuves dans cette discipline, priviliege les courses sur asphalte, et ne propose aucun tracé officiel. WRC peut donc légitimement se targuer d'être le premier de rallye à sortir sur la PS2, bien avant ses concurrents directs, c'est-à-dire le prochain Colin McRae Rally de Codemasters et V-Rally d'Infogrames.

### Là où on va...

World Rally Championship bénéficie donc de la licence officielle du championnat du monde de rallye. Les courses se passent tout autour du monde, sur les lieux des vraies épreuves. Les conditions météorologiques et l'état des routes ont été bien sûr reproduits avec la plus grande fidélité. En outre, on retrouvera aussi toutes les voitures en compétition, avec leurs sponsors officiels. Ce qu'on avait vu jusqu'à présent des démos augurait d'un jeu au graphisme irréprochable. La version sur laquelle nous avons joué nous a confortés dans cette

opinion. De plus, les développeurs semblent avoir trouvé une maniabilité agréable et logique. Une caractéristique importante pour le pilotage délicat des voitures de rallye, car il demande beaucoup de finesse dans les dérapages.

### ... pas besoin de route

En plus de ses qualités indéniables, WRC nous proposera quelques bonus : les pilotes et les copilotes installés dans les voitures ont été « motion-captés ». C'est-à-dire que des vrais pilotes ont été modélisés en 3D, afin de reproduire exactement leurs faits et gestes pendant la course. On peut voir leurs mouvements à travers la vitre

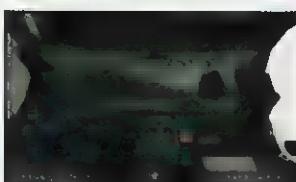


arrière, mais aussi quand on passe en vue cockpit. Le jeu sera aussi compatible avec un volant à retour de force de Gran Turismo 3. Ce qui promet de belles virées dans la bouillasse et des dérapages de folie dans la neige pour Noël ! ■



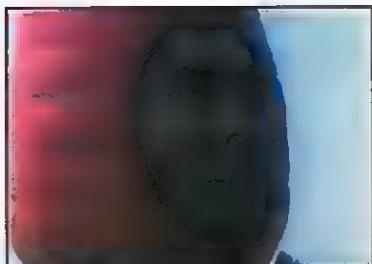
**CREATURES.** Mélangeant le principe des Pokémons (mais sorti bien avant) et de Lemmings, ce jeu sera bientôt adapté sur Game Boy Advance. Sorti à l'origine sur PC et Mac, ce jeu a pour but d'élever ses petites créatures et de les guider dans un monde dangereux. Cette mouture sur GBA vous permettra aussi d'échanger vos petites bêtes avec des amis. Sortie fin novembre.

**PHALANX.** Les anciens connaissent bien ce jeu de tir de la vieille école. Phalanx sur GBA respectera l'esprit de ses origines. Ce sera bien sûr un shoot'em up à défilement horizontal avec des ennemis en pagaille et plein d'options à ramasser pour améliorer ses armes. Sortie en décembre en France.



# Derby débile

Voici une démonstration du sens de l'humour franchement bizarre de nos amis japonais. Ici, il s'agit d'une pub pour Derby Stallion (Media Factory/N64), un jeu de courses de chevaux. Dans la pub, nous voyons un père déguisé en carotte, qui demande à un cheval de le manger, sous l'émerveillement de sa fille. Complètement space !



Je te le demande.



S'il te plaît...



Pfffff!



Vas-y mange! Soyons amis!



Oui! C'est ça!



Papa...



Papa, tu es si merveilleux!



Derby Stallion 64, l'aventure continue sur N64!



Yahooooooo!

## GUNFIGHTER, LA LÉGENDE DE JESSE JAMES

## Le retour de Blondin

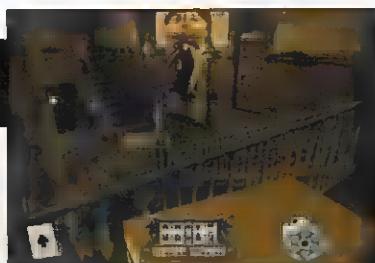


Décembre

Jesse James et Cole Younger sont des hors-la-loi comme on en trouve des tonnes dans les saloons de l'Ouest. Poursuivis par des shérifs véreux et des gouverneurs corrompus, ils devront donc tirer à vue sur paquet de lourdauds à leurs trousses pour s'en sortir.



Gunfighter reprend l'ambiance très spéciale des westerns spaghetti signés Sergio Leone: couleurs ambrées et musique complètement pompée sur Ennio Morricone. Ce jeu de tir sur écran compatible avec le Guncon va même jusqu'à reproduire des scènes d'anthologie du film *Le Bon, La Brute et Le Truand* (celle où Joe (dit Blondin) doit tirer sur la corde



à laquelle va être pendu Tuco). Calqué sur le principe Time Crisis, on attend de voir si la réalisation de ce Gunfighter suivra.



news

GBA



**MECH PLATOON.** Aussi étonnant que cela puisse paraître, Mech Platoon est un jeu de stratégie en temps réel. C'est Kemco qui nous sert ça, et c'est plutôt bien fait. La vue est en 3D isométrique, et les unités que l'on commande sont des robots futuristes. Sortie en décembre sur GBA.



**MOTO GP.** Un jeu de motos en 2D, voilà qui rappelle la grande époque de Hang On, il y a bien des années. Pourtant, sans atteindre le charme de ce dinosaure, Moto GP s'en sort plutôt bien, il exploite la GBA comme il se doit. Bien sûr, ce n'est pas aussi bien fait que dans Mario Kart, mais il vitesse du défilement est bien plus rapide. Les fans de motos y trouveront leur compte. Sortie fin novembre en France.



## PAS CHER

■ **1999 F.** Depuis le 29 septembre, Sony a fixé un nouveau prix de vente pour la PlayStation 2 en France. Désormais, la console sera vendue 1999 F (soit 304,77 euros), prix public conseillé. Pour mémoire, elle coûtait auparavant 2 790 F. Pour préparer Noël, rien de tel qu'une baisse de prix !

■ **MAMAN GAME BOY.** Carol Dukes se soucie beaucoup du bien-être de son môme âgé de 11 ans. En septembre 2001, elle n'a pas hésité à traverser les océans et les airs pour ramener à son fils, parti en voyage scolaire, sa Game Boy chérie. Charlie partait pour l'île d'Iona, située tout au nord de l'Écosse, pas loin de Glasgow. Carol a fait près de 1 500 km depuis la région de Londres, et dépensé beaucoup d'argent dans ce déplacement, pour que son petit Charlie ne soit pas en manque. Nous restons ébahis devant le dévouement de cette super-maman anglaise. Vous pariez combien que Charlie est un accro à Pokémons ?

■ **PLATINUM.** La gamme Platinum (bon marché) de la PlayStation s'étoffe de quelques gros titres supplémentaires : Spyro 2: Year of Dragon, Crash Bash, Le Livre de la jungle: Groove Party, Disney's Aladdin, Syphon Filter 2, De sang froid et Ace Combat 3. Pfff, que du beau !

## MOTO GP 2

# La poignée dans le coin...

Pour préparer la sortie de Moto GP 2, le champion du monde 250 cm<sup>3</sup>, Olivier Jacque, a livré ses impressions à Consoles+. Cette saison, notre conquérant français est passé dans la catégorie reine des 500 cm<sup>3</sup>. On ne pouvait donc pas trouver meilleur interlocuteur pour nous indiquer les différences entre le jeu et la compétition réelle.



**Consoles+ :** Alors, que pensez-vous de Moto GP 2, par rapport à la réalité ?

**Olivier Jacque :** C'est pas mal du tout. Les circuits sont très réalistes, tout comme le comportement de la moto sur la piste. Par contre, elle ne freine pas assez fort, et elle n'accélère pas assez. La prise de régime n'est pas assez rapide, et, donc, les décors défilent trop lentement. Il aurait fallu également que la roue arrière des motos soit plus volontaire. Mais, dans le pilotage sous pluie, c'est tout à fait ça, avec toutes ces projections d'eau : quand on se met juste

derrière une autre moto, on n'y voit absolument rien... Il manque aussi une vraie vue derrière la bulle, qui aurait permis de retrouver les repères de freinage similaires à la réalité. Mais malgré ça, Moto GP 2 est idéal pour apprendre les circuits et prendre ses repères, car les tracés sont reproduits à l'identique.

**Consoles+ :** Cette saison, vous êtes passé dans la catégorie reine des 500 cm<sup>3</sup>, après un brillant parcours en 250. Pour nous, novices, pouvez-vous expliquer les différences entre les 250 et 500 cm<sup>3</sup> ?

**Olivier Jacque :** Les grosses différences concernent bien sûr l'accélération et le poids. La 500 cm<sup>3</sup> se met plus facilement en travers, alors que la trajectoire des 250 reste plus rectiligne. La 500 cm<sup>3</sup> a aussi beaucoup plus tendance à se mettre sur la roue arrière. Il faut donc faire bien plus attention. Ça va très vite. Les virages vous sautent à la figure !

**Consoles+ :** Est-ce que vous avez le permis moto ? Qu'est-ce que vous conduisez dans la vie ?

**Olivier Jacque :** J'ai le permis depuis mes 18 ans. Actuellement, je conduis une Yamaha XJR 1300 SP [NDGia : cette moto est une grosse routière qui allie puissance et maniabilité avec sagesse, et donc pas un missile sur roues]. C'est pas mal, mais ça ne vaut pas une 500 de course. J'ai aussi un Yamaha T-Max 500, qui me sert surtout pour la ville [NDGia : c'est un gros scooter].

**Consoles+ :** Travaillez-vous sur un autre jeu de moto actuellement ?

**Olivier Jacque :** Pour l'instant non, mais ça ne saurait tarder, dans le courant de l'année prochaine. Ce sera sûrement à l'occasion du prochain Moto Racer; en tout cas j'espère, parce que ma collaboration sur Moto Racer World Tour avec Delphine était une belle expérience. J'aimerais beaucoup donner mes conseils et faire évoluer les motos

une fois de plus. À vrai dire, je ne jouais jamais aux jeux vidéo de moto avant Moto Racer World Tour, et c'est un genre en plein essor. J'espère qu'on ripostera bien à Moto GP 2.

**Consoles+ :** À quoi vous jouez sur votre PS2 ?

**Olivier Jacque :** Des jeux automobiles surtout. J'aime aussi beaucoup les jeux d'aventure. J'ai aussi découvert un jeu d'avion, je crois que c'est Sky Odyssey. On peut faire des acrobaties, les sensations sont bonnes. Et comme j'apprécie aussi l'avion et la voltige... ■

Propos recueillis par Gia



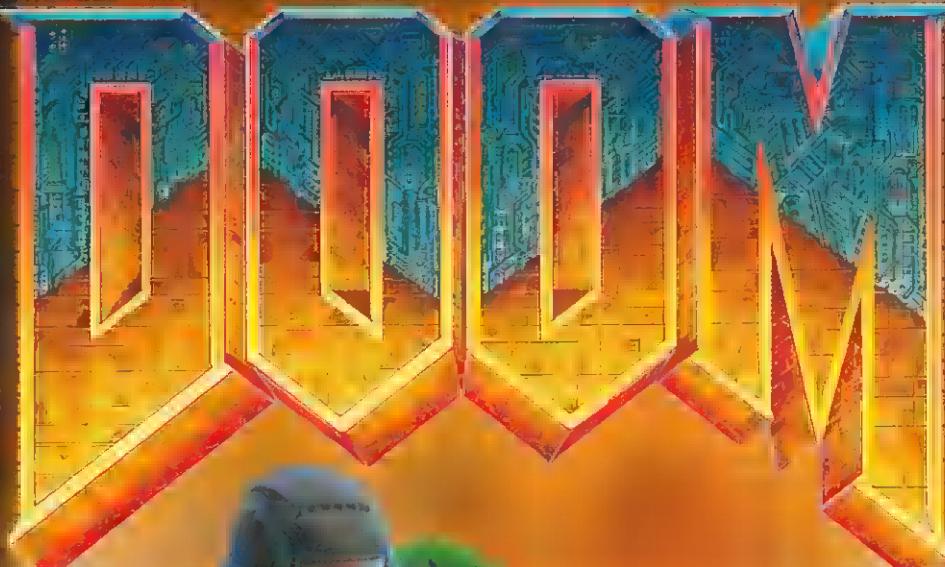
# POUR GAME BOY ADVANCE

DE

L'ACTION

3D

EXPLOSIVE



LE JEU D'ACTION  
LE PLUS CÉLÈBRE  
DE TOUS  
LES TEMPS  
DISPONIBLE  
SUR GAMEBOY  
ADVANCE



Fais tout sauter sur ton passage  
dans les 24 niveaux de Doom™.

Anéantis les créatures infernales  
à l'aide de fusils à plasma,  
mitrailleuses  
et lance-roquettes.

Fais équipe avec un autre joueur  
en mode coopératif  
ou connecte jusqu'à 4 joueurs  
dans un ultime match à mort.

Doom® Palmer  
Productions

GAME BOY ADVANCE

DECONSEILLE  
aux moins de  
**12 ANS**



ACTIVISION

© 1993-2001 id Software. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing. Doom and the id Software logo are either registered trademarks or trademarks of id Software, Inc. in the United States and/or other countries. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Nintendo, the Nintendo logo, Game Boy Advance and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 1993-2001 id Software, Inc. All rights reserved. Doom is a trademark of id Software, Inc. All rights reserved. Doom is a trademark of the Interactive Software Association.

Developed by A. Palmer Productions, Inc. in the United States and other countries. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Nintendo, the Nintendo logo, Game Boy Advance and the Official Seal are trademarks of Nintendo. The ratings seal is a trademark of the Interactive Software Association.

[idsoftware.com](http://idsoftware.com)

[activision.com](http://activision.com)

## CHAMPIONIS

**XBOX ET GC À LA BOURRE.** Ces deux consoles devaient sortir respectivement les 15 novembre 2001 aux USA. Eh bien, elles seront toutes les deux en retard ! Microsoft a préféré la date du 15 novembre, Nintendo a opté pour le 18 du même mois. Ce qui place maintenant la sortie de la Xbox avant celle de la Game Cube aux États-Unis. Microsoft prendra donc un léger avantage sur Nintendo. La bataille promet d'être rude.

**QUIKSILVER.** La marque préférée de Switch a signé un accord avec Activision pour sa gamme de jeux extrêmes O2. Celui-ci concernera notamment les jeux de sport mettant en vedette Tony Hawk et Kelly Slater, par exemple. Pour ceux qui ne la connaîtraient pas, Quicksilver fait partie des marques cultes des sportifs branchés. Cette société est spécialisée dans les vêtements, le matériel et les accessoires de snowboard et de surf.



**JORDAN.** Quand il culminait au sommet de sa gloire, Michael Jordan se faisait rare dans les jeux vidéo, tout simplement à cause d'une histoire de licence. Maintenant qu'il est à la retraite, ce champion de basket américain pourrait bien faire partie des joueurs disponibles dans NBA 2k2 de Sega ! Les fans de cette star pourront enfin incarner ce basketteur mythique. Prévu sur Dreamcast en octobre 2001 aux USA. Les versions PlayStation 2 et Game Cube, elles, arriveront courant 2002.

# MC Noodles



La vague des jeux musicaux est loin d'être terminée. Voici enfin le retour du premier titre du genre, celui à l'origine de l'engouement qui s'en est suivi.



Décembre

Malgré ce qu'on pourrait croire, Um Jammer Lammy, sorti sur PlayStation en décembre 1999 (testé dans C+ 95 - 85 %), n'était pas la suite du premier Parappa the Rapper. C'est ce qu'on pourrait appeler un « cross-over », c'est-à-dire un autre titre qui exploiterait un principe équivalent, avec quelques clins d'œil au jeu original (par exemple, dans le cas de séries télé, Angel est une série cross-over de Buffy contre les vampires). En effet, dans Um Jammer Lammy, ce rappeur de Parappa n'apparaissait qu'après un certain temps, la vedette étant Lammy, la guitariste.

### Punch Kick !

Il n'y a donc aucun doute sur Parappa The Rapper 2. Ce jeu est bien la digne suite du jeu sorti sur PlayStation en septembre 1997 (testé dans C+ 68 - 90 %).

Quatre ans se sont écoulés, mais le principe n'a pas vraiment évolué. Sur de la musique hip-hop, funk, hard, et même tendance



pop suave à la Barry White, il faudra appuyer sur le bon bouton au bon moment, en respectant le tempo.

Cela paraît simple, mais il faut un minimum de coordination et de sens du rythme pour y arriver. Il y a tout de même quelques améliorations dans l'affichage des touches à enfoncez, et surtout, le jeu est devenu beaucoup plus abordable. La difficulté s'adapte en fonction des performances de chacun, et il est plus facile de rattraper une mauvaise note grâce à des petites séances de repêchage.



### Belle bande de nouilles

À part cela, le scénario est toujours aussi débile. L'histoire commence sur la victoire de Parappa à un jeu concours. Il a gagné le droit de manger gratuitement des nouilles pour le reste de sa vie. Heureux dans un premier temps, notre rappeur ne s'attendait pas à en

bouffer tout le temps, y compris dans les hamburgers ! La suite de l'histoire est aussi gratinée (hummm, les nouilles au gratin...), faisant la part belle au délire pipi-caca. En prime, Lammy est même présent en tant que guest-star. Reste enfin à savoir si le public français adhérera à cet esprit farfelu. En tout cas, quelques membres de la rédaction ont déjà été gravement atteints par le virus Parappa. ■



# L'entraînement a commencé sur



TELE  
POCHE

Venez attraper Celebi lors du

"LE RENDEZ-VOUS  
DES ENFANTS"

Le Salon Grand public



Pokémon  
Celebi Tour

OÙ?  
Parc Floral de Paris  
Bois de Vincennes

QUAND?

Du 31 octobre au 4 novembre  
de 10 à 18h30

QUOI?

N'oubliez surtout pas vos cartouches : Nintendo vous donne Celebi sur vos cartouches Or & Argent.

Pokémon Stadium 2 : Découvrez Celebi et les 250 Pokémons en 3D sur Nintendo 64.

Matchs qualificatifs : Présélection des 64 finalistes sur Pokémond Stadium 2.

Devenez Distributeur Officiel : Les 64 sélectionnés gagnent Pokémond version Cristal.

Recevez des cadeaux ! Posters, stickers, bonbons ...

Pour tout savoir sur le Pokémond Celebi Tour

[www.pokemon.tn.fr](http://www.pokemon.tn.fr)

ou 08 92 68 77 55 (2.21 / 0.34 TTC la minute)

NINTENDO 64

Nintendo®

## CATCH

**■ WWF SMACKDOWN.** En général, on zappe sur les jeux de catch. En effet, les Américains et les Anglais en sont friands, mais en France, le genre n'a pas encore trouvé beaucoup d'amateurs. Donc, si on daigne vous parler de WWF Smackdown, c'est parce qu'il propose enfin quelques petites nouveautés. Graphiquement, le résultat est correct. On peut y jouer jusqu'à six catcheurs sur le ring, dans une cage, et avec un arbitre pas très orthodoxe. Et puis surtout, il y a enfin des filles !



BURN OUT

## Smoke him !

Conduire dans des agglomérations, fondu dans la circulation quotidienne, voilà une situation des plus courantes dans notre vie de citadin. Mais ne vous y fiez pas, Burn Out est bien loin de la simulation d'embouteillages !



Décembre

Avec un titre comme ça, attendez-vous à un jeu de course plutôt bourrin, et, effectivement, on n'a pas le temps de s'ennuyer dans Burn Out, ni même de se gratter le nez. Parce que ça va vite, très vite, et dès les

premières minutes de jeu. Pour se faire à la main, on commence par une petite mini, pour finir sur un clone de la Viper GTS et des pick-up, le tout sur de la musique cool et mélodieuse. Le choix de la bande sonore paraît, de prime abord, étonnant, mais elle colle plutôt bien aux escapades.



## Crash à bâbord

Sur les routes ensoleillées américaines, vous pourrez conduire à toute berzingue sur les autoroutes ou les routes en bord de mer. Mais attention à ne pas vous laisser distraire, car la moindre inattention vous mène tout droit à l'accident. Et, contrairement à d'habitude, le choc ne vous laissera pas indifférent. La violence de la collision risquera même de vous faire sursauter de frayeur. Les voitures se rentrent dedans avec une brutalité extrême ! Les carrosseries se déforment, les débris de verre gicent, les roues quittent le sol, les tonneaux se succèdent. À côté, les crashes du film The Fast and the Furious paraissent être de la rigolade.

## Plus vite à tribord

En prime, vos exploits seront montrés sous différents angles de caméra, au ralenti, avec un petit effet de flou sympa (ce qu'on appelle techniquement de la « motion blur »). Mais ne pensez pas que Burn Out soit une célébration des accidents de la route. Au contraire : le véritable challenge est de les éviter, en conduisant comme un dieu, slalomant entre les voitures, frôlant les camions et longeant avec finesse les bandes d'arrêt d'urgence. Et si vous avez assez de cran pour vous aventurer sur les routes à contresens, vous gagnerez du boost. Ce qui vous permettra de brûler le bitume encore plus vite !



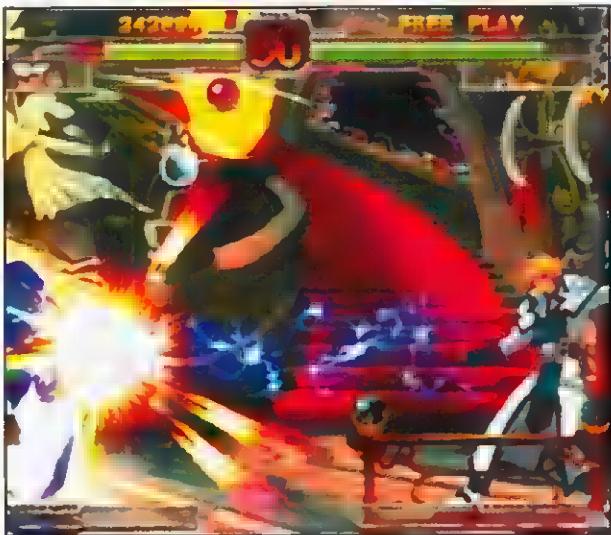
# Jeu, set et slash !



Décembre

La PS2 n'a pas encore trouvé de jeu de baston 2D à la hauteur. Guilty Gear X pourrait bien être un prétendant sérieux pour ce titre. Avec un graphisme flamboyant et détaillé, ce titre est un véritable régal pour les yeux. Les couleurs très vives se mélagent

sans agresser les yeux, et l'ensemble bouge de façon fluide. La jouabilité est plutôt simple, avec des coups à la Street Fighter. Il y a bien sûr des super coups, mais l'accent ■ été mis sur les combos. Les experts pourront donc se perfectionner sur les nombreux enchaînements, car les possibilités sont nombreuses.



# news

## AQUA

■ **ECCO.** Parce qu'on adore les dauphins ■ la mer, et parce qu'on adore aussi Sega, cela nous donne deux bonnes raisons pour vous parler de la prochaine virée de Ecco le dauphin sur PlayStation 2. Intitulé The Defender of the future, cette version PlayStation 2 est une adaptation améliorée de ■ version Dreamcast sortie en juin 2000 (testé dans C+ 101 - 95%). Les indications et les éléments seront plus clairs ■ les énigmes ont été simplifiées. Enfin, la 3D, les scènes cinématiques ■ les bruitages ont été revisités.



## STUNTMAN

# Cascadeurs en vedette



Décembre

De la part des créateurs de Driver, on peut s'attendre à une belle explosion. Comme Burn Out, il s'agit d'un jeu de course hors norme, avec plein d'accidents et de courses poursuites dans la ville. Mais cette fois-ci, Stuntman vous met dans la peau d'un cascadeur professionnel, dont le but est de réaliser les

figures demandées, avec brio. Si vous assurez, votre réputation montera progressivement. En fonction de votre cote, les offres d'emploi sur des tournages de plus en plus prestigieux se bousculeront au portillon. Vos obligations professionnelles vous donneront l'occasion de voyager. Vous visitez l'Égypte, ■



Thaïlande, Londres et même Monaco. Reste à voir si

vous serez à la hauteur.



## HORREURS

■ **ALONE.** La fierté française Alone in the Dark pourrait bien trouver une adaptation cinématographique. En effet, le studio américain Dimension Films en a acheté les droits. Nous ne savons pas encore qui le réalisera, ni qui jouera dedans.

■ **SILENT HILL.** Silent Hill 2 inspire un restaurant de Tokyo, situé dans le quartier de Ginza. Qui l'eût cru ? Un des jeux les plus glauques de l'histoire des jeux vidéo fournit au restaurant Alcatraz A.D. le thème de sa décoration et de l'uniforme des serveurs... Il y a même des animations organisées lors de soirées tardives, avec, comme prix, le jeu. Enfin, il faut quand même avoir l'estomac bien accroché pour supporter cela... Comme quoi, les Japonais ont bon appétit.

■ **JET SET.** Sega USA organise un vaste concours de graphes pour Jet Set Radio Future sur Xbox. Sega sélectionnera les meilleures œuvres, et les gagnants pourront admirer leur création intégrée dans le jeu, quand les personnages iront tagger les murs de la ville. Malheureusement, seuls les résidents américains pourront y participer. Cela se passera par courrier électronique. Pour en savoir plus : [www.sega.com](http://www.sega.com)

■ **MILLIONNAIRE JUNIOR.** Même les gamins auront droit à leur Qui veut gagner des millions ? Même eux pourront se farcir les questions de Jean-Pierre Foucault, adaptées à leur niveau de connaissances. Eh oui, c'est Eidos qui a eu la merveilleuse idée de cette variante ciblée 8-14 ans. Sortie sur PlayStation en novembre 2001.

HARRY POTTER

# A l'école des sorciers

Peut-être êtes-vous déjà contaminé par le virus Harry Potter ? Cette série de romans fait un carton en librairie depuis quatre ans, et a su redonner le goût de la lecture à nos chères têtes blondes shootées aux jeux vidéo.



Novembre

Harry Potter n'est pas un gamin comme les autres. À son âge, il devrait jouer à Pokémons avec les autres enfants dans les cours de récré, mais voilà, il n'est pas comme nous, gens ordinaires. élevé par un tonton et une tata pas sympas, Harry a passé les premières années de son existence séquestré, sans goûter aux joies de l'enfance. Le jour de ses onze ans, sa vie va prendre un tournant décisif. Il va découvrir Poudlard,

une école de sorciers, où il se sent enfin à sa place. Notre bonhomme, très doué en sorcellerie, se retrouvera embarqué dans des aventures fantastiques et rocambolesques. C'est ainsi que commence le premier roman de la série. Si le ton s'adresse aux enfants, cette histoire passionnante a aussi conquis les plus grands. Ce qui a installé Harry Potter comme un des plus grands succès littéraires de ces dernières années.

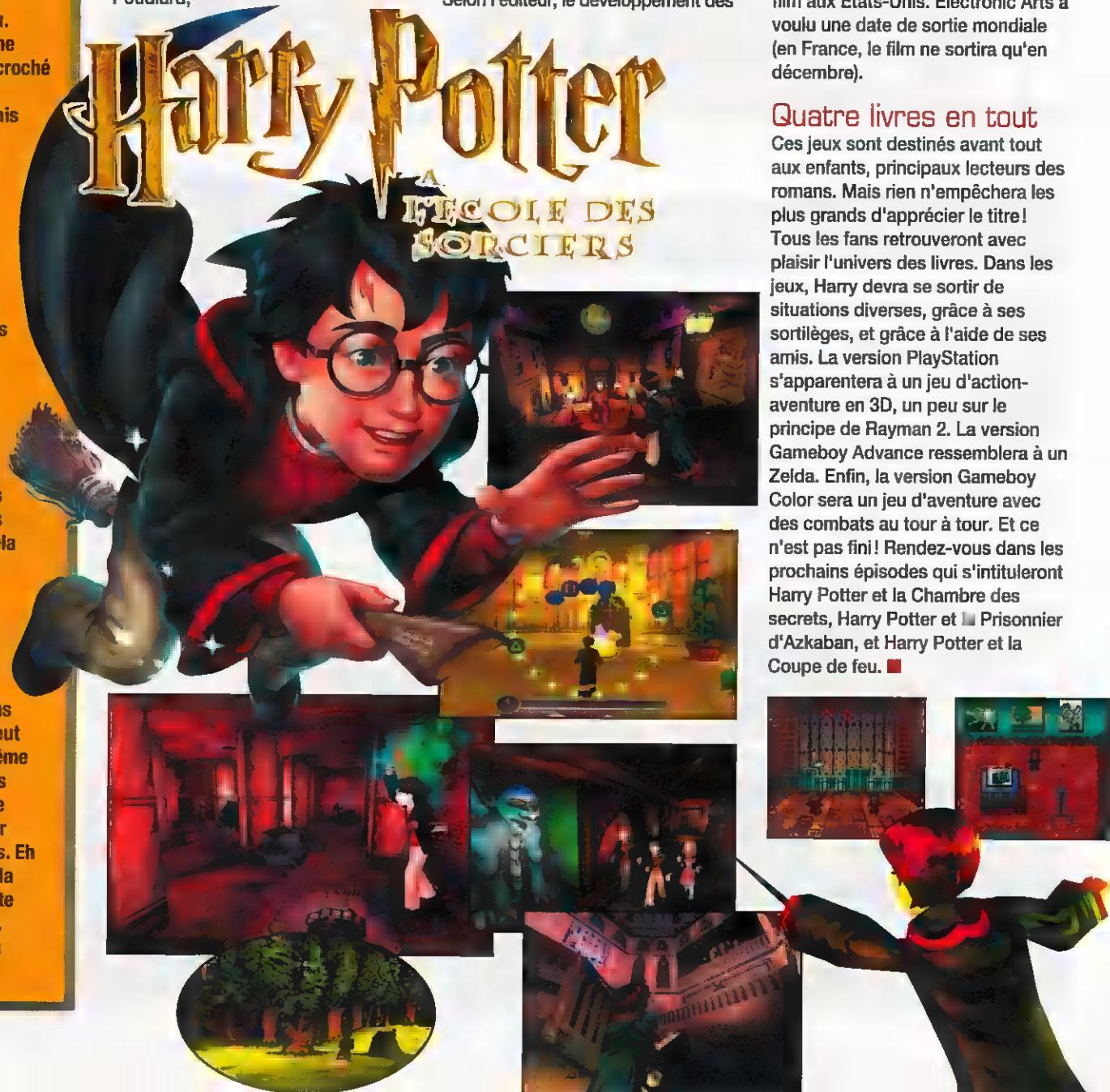
### Un livre, un jeu

La série de jeux adaptés des romans reprendra donc cette intrigue, en restant le plus fidèle possible au texte. Selon l'éditeur, le développement des

jeux a été étroitement suivi par l'auteur, Joanne Kathleen Rowling (qui planche actuellement sur le tome V). Les premiers épisodes en jeu vidéo qui paraîtront sur PlayStation, GBA et GBC, s'inspireront du premier tome de la série, Harry Potter à l'école des sorciers. Les seconds seront consacrés au deuxième tome de la série, et ainsi de suite. Electronic Arts a signé un contrat d'exploitation de la licence pendant quatre ans, et donc, pour un épisode par an correspondant à chaque livre. Le coup d'envoi est prévu pour le 16 novembre 2001 en France, c'est-à-dire le jour même de la sortie du film aux États-Unis. Electronic Arts a voulu une date de sortie mondiale (en France, le film ne sortira qu'en décembre).

### Quatre livres en tout

Ces jeux sont destinés avant tout aux enfants, principaux lecteurs des romans. Mais rien n'empêchera les plus grands d'apprécier le titre ! Tous les fans retrouveront avec plaisir l'univers des livres. Dans les jeux, Harry devra se sortir de situations diverses, grâce à ses sortilèges, et grâce à l'aide de ses amis. La version PlayStation s'apparentera à un jeu d'action-aventure en 3D, un peu sur le principe de Rayman 2. La version Gameboy Advance ressemblera à un Zelda. Enfin, la version Gameboy Color sera un jeu d'aventure avec des combats au tour à tour. Et ce n'est pas fini ! Rendez-vous dans les prochains épisodes qui s'intituleront Harry Potter et la Chambre des secrets, Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban, et Harry Potter et la Coupe de feu. ■

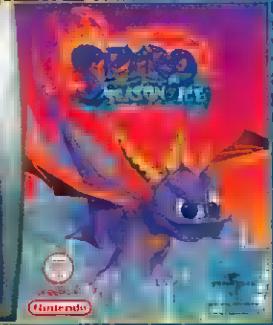


**De temps en temps  
pensez quand même à l'éteindre...**



Sortie : novembre 2001

Maintenant qu'il est arrivé sur GameBoy™ Advance, avec plus de 20 nouveaux niveaux de jeux et des mondes entièrement en 3D, Spyro, votre dragon préféré fait feu de tout bois partout où vous le menez. Au fait, les pompiers, c'est le 18...



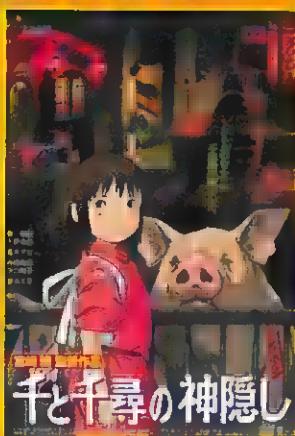
UNIVERSAL  
UNIVERSAL INTERACTIVE

**GAME BOY ADVANCE™**

POUR TOUS  
PUBLICS ✓

"Spyro - Season of Ice" © 2001, Universal Interactive Studios, Inc. Spyro et tous les personnages cités sont ™ et © d'Universal Interactive Studios, Inc. Tous droits réservés. NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE et sont des marques déposées de NINTENDO CO., LTD.

## MANGAS



**SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI.** Ce nouveau film d'animation raconte l'histoire d'une jeune fille de 10 ans portant le nom de Chihiro. Lors d'un voyage, ses parents sont transformés en cochon par une méchante sorcière. Pour tenter de les sauver, elle devra voyager dans le monde des esprits. Ce film, Miyazaki y tient plus que tout autre. C'est pour lui un thème encore inexploité : « Nous avons fait *Totoro*, qui était pour de jeunes enfants, *Laputa*, où un garçon part pour une longue quête, et *Kiki Delivery Service*, où une adolescente apprend à vivre seule. Nous n'avions jamais fait de film sur une fille de 10 ans qui se trouve dans la première phase de son adolescence ». Espérons que ce long-métrage ne débarquera pas en France trop longtemps après sa sortie japonaise, comme ce fut le cas pour *Totoro* (10 ans !) et *Mononoké* (3 ans !).



HAYAO MIYAZAKI

# Attention, génie !

Considéré comme le Walt Disney japonais, Hayao Miyazaki nous a fait rêver avec des œuvres telles que *Mon voisin Totoro*, *Porco Rosso* ou encore *Princesse Mononoké*. Sa dernière création, *Sen To Chihiro no Kamikakushi – Spirited Away* (« Enlevée par les Esprits »), avec ses 16 millions d'entrées, est en passe de battre *Titanic*, fort de 16,8 millions au pays du Soleil-Levant. En hommage au maître Miyazaki, Consoles+ vous offre une rubrique Mangas entièrement consacrée à son œuvre.

C'est en 1941, à Tokyo, que naît Hayao Miyazaki. D'une famille aisée, le jeune Hayao est entouré d'un père – Katsuji – qui s'occupe de sa compagnie d'aviation, de sa mère, une femme cultivée et stricte à la fois, et de ses trois frères Shirou, Yukata et Arata. Son enfance est à la fois tranquille et douloureuse. Durant plusieurs années, sa mère est atteinte de tuberculose (*Mon voisin Totoro* y fait d'ailleurs allusion de manière détournée). Malgré ses déboires, il excelle dans les études et finit par obtenir, en 1963, un diplôme en économie et en sciences politiques. Rien à voir donc avec sa voie future.

### Débuts prometteurs

Dès l'année suivante, il entre au studio Toei Douga. Depuis longtemps, il s'intéresse de près à la culture américaine, et notamment à Disney. Grâce à ses talents de dessinateur et à son imagination débordante dans la création d'histoires, il se fait très vite remarquer, et, un an plus tard, il travaille avec Takahata – qui

deviendra son ami – sur un projet qui demeure comme une référence de l'anime au Japon : *The Prince Of The Sun*. Le travail est dur, mais ces deux compères se promettent de terminer l'œuvre ensemble. C'est chose faite en 1968. À partir de là, Hayao Miyazaki et Isao Takahata deviennent inséparables. C'est également à cette époque que Miyazaki rencontre celle qui deviendra sa femme : Akemi, qui collabore également à la création de *Prince Of The Sun*.

### Changement de cap

En 1971, après la naissance de son deuxième enfant, Hayao quitte Toei Douga pour rejoindre son meilleur ami Takahata. Après quelques déboires, il s'exile pour la Suisse. C'est là, dans le calme et au milieu de la nature, qu'il trouve l'inspiration et crée *Heidi*, son premier grand succès. Il continuera par la suite à œuvrer dans la création d'animes destinés à la télévision. Dès son retour au Japon, en 1980, il grimpe les échelons pour devenir responsable des nouveaux films

d'animation chez Telecom. Cette même année, il signe sa première série animée : *Lupin III*. Quatre années passent, et il obtient ses lettres de noblesse grâce à son manga *Nausicaä de la vallée du vent*. Une œuvre magistrale, dans laquelle on trouve tous les thèmes récurrents du style Miyazaki.

### Vers le succès

Ce succès assez inattendu pousse l'auteur à voler de ses propres ailes. C'est ainsi qu'il crée avec Isao Takahata son propre studio : les Studios Ghibli. C'est l'occasion pour lui de donner naissance à un nouveau long-métrage d'animation, *Laputa : Castle In The Sky*, qui sort quelque temps plus tard... Depuis *Porco Rosso*, son chef-d'œuvre suivant, chacune de ses créations a reçu un excellent accueil, aussi bien de la part des critiques que du public. Hayao Miyazaki est, et restera, l'un des plus grands créateurs d'animes de tous les temps. Regarder une seule de ses œuvres suffit pour s'en rendre compte. ■



Kiki narre le quotidien d'une jeune fille vivant dans le village de Karikiya, village dans lequel il ne fait pas toujours beau temps.



*Laputa* raconte l'histoire de Sheeta, une jeune fille possédant une pierre à la fois magique et mystérieuse.



Hayao Miyazaki, le Walt Disney japonais.

# Drôle et touchant

Deux jeunes filles quittent la ville avec leur père pour une petite bourgade de campagne, proche de l'hôpital où se trouve la mère de la famille très malade. Dans ce lieu, Mei et Satsuki l'aînée feront de drôles de rencontres, dont Totoro, l'esprit de la forêt. Avec ce personnage, les deux sœurs vivront de folles aventures et



oublieront de ce fait leurs soucis. Dans ce film, Miyazaki franchit constamment la frontière qui sépare le rêve de la réalité, jusqu'à faire douter le spectateur: sommes-nous dans le rêve ou le réel?... Le merveilleux du scénario est soutenu par un design excellent, aussi bien pour les personnages que pour les décors qui sont une vraie bouffée d'air pur. Enfin, difficile de ne pas parler de



la musique qui est simplement magnifique. Le thème principal, récurrent tout au long du film, a la particularité de redonner le sourire et met de bonne humeur. Le film d'un authentique poète. À voir absolument... ■  
TF1 Vidéo  
Intérêt: ★★★★

## PRINCESSE MONONOKE

## Une action soutenue



L'histoire de Mononoké se déroule au Japon à l'époque médiévale. Ce film raconte la lutte qui oppose les hommes aux animaux. Mononoké est une jeune femme élevée par les

animaux qui se retrouve de ce fait en plein dilemme. Aidée de ses petits compagnons, elle va devoir lutter contre les humains. Cependant,

durant la bataille, elle fera la rencontre d'Ashitaka, un jeune homme maudit. Ici, Miyazaki exploite un thème qu'il affectionne: la nature. Dans ce long-métrage, le message est clair: l'homme ne respecte pas l'écosystème qui l'entoure. Par la même occasion, il dénonce la guerre, prône la tolérance et nous fait réaliser à quel point la vie est importante. Mononoké est l'une de ses œuvres magistrales qui ont rendu Miyazaki célèbre partout dans le monde. ■  
TF1 Vidéo  
Intérêt: ★★★★



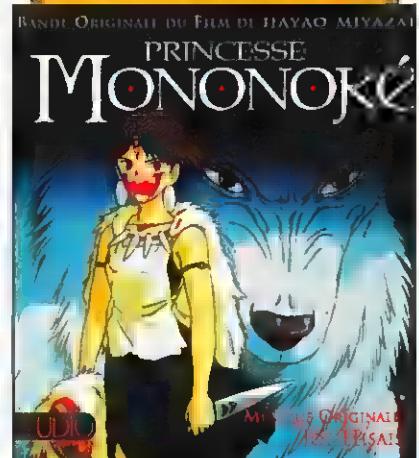
## news

## MANGAS

■ JOE HISAIKI. Difficile de parler de Miyazaki sans évoquer le nom de Joe Hisaishi. Ce Japonais, né en 1950, a étudié la musique au Kunitachi college music. Depuis Nausicaä, il compose toutes les musiques des films de Miyazaki et réussit toujours à capter le message de son ami Hayao.



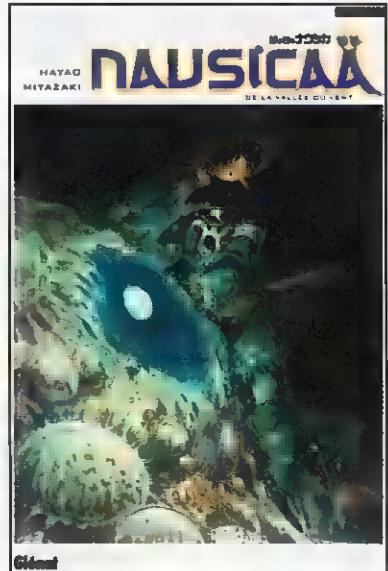
■ BOF. La bande originale de Princesse Mononoké est disponible dans les points de vente habituels. Vous y retrouverez tous les thèmes du film. Comme de bien entendu, ils sont tous l'œuvre de Joe Hisaishi.



## NAUSICAA DE LA VALLÉE DU VENT

## Le vent nous portera...

Nausicaä est une des œuvres les plus importantes de Miyazaki. Il lui a fallu pas moins de 13 ans de travail



pour en venir à bout. Publié pour la première fois en 1982 dans le magazine Animage, ce manga conte l'histoire d'une jeune fille luttant pour la survie de son peuple. En effet, la civilisation, épribe de gigantisme industriel, n'a fait que ravager la planète, ce qui a provoqué la colère de la nature. Au cours de la « Guerre des Sept jours », les cités humaines sont détruites et la surface de la Terre est à présent recouverte par un désert. Jamais le message n'a été aussi clair dans un manga: il dénonce, à sa manière, la bêtise de l'homme irrespectueux du monde qui l'entoure. La technologie et la pollution sont également montrées du doigt. Plus que jamais, Miyazaki prône le respect de la nature. L'auteur ne fait également pas de cadeau à la religion (un thème qui



est d'actualité). Dans le tome 5 qui vient de sortir, on assiste à la migration des Ômus. Une grande bataille se prépare. ■  
Glénat  
Intérêt: ★★★★

■ MUSÉE. Au japon, Miyazaki vient de mettre en place un musée du dessin animé dont l'ouverture est prévue pour le 1er octobre. On pourra y découvrir l'histoire de la japanimation, notamment celle des studios des années 50. Bien sûr, une large place sera faite aux créations du maître. Pour éviter tout problème, les entrées seront fixées à 2 400 personnes par jour.

## STARS

**■ PS2 ÉCOLO.** Après avoir baissé son prix, Sony baisse la consommation d'énergie de la PS2. Les nouveaux modèles de la console ont été conçus pour utiliser 20 % d'électricité en moins. Sony a aussi augmenté le nombre de composants recyclables dans ses machines. La marque japonaise deviendrait-elle écolo ?

**■ 100 % STAR.** Les jeux de gestion, on en connaît déjà un paquet : foot, parc d'attractions, hôpital, etc. Mais entrer dans la peau du manager d'un groupe de zique, on n'en avait pas encore eu l'occasion ! C'est pourtant ce que vous propose 100 % Star, une idée originale d'Eidos. L'avenir de vos chouchous ne dépendra que de votre talent d'impresario. À vous d'en faire des vedettes internationales, en partant de zéro. Sortie en décembre sur PSone.

**■ MGS2.** Metal Gear Solid sortira sur PS2 au Japon avant la fin de l'année, comme pour le premier épisode sur PlayStation, les Japonais auront droit à une version collector : le Premium Package. Pour un prix de 9800 yens (environ 580 F, soit 88,56 euros), le paquet comprendra un livret de 72 pages, un DVD de 100 minutes avec un making-of, une figurine du héros en métal, et bien sûr, le jeu en version japonaise. La date de sortie du Premium Package est prévue pour le 29 novembre 2001. Espérons que Konami France pense aussi aux joueurs français !



## TARZAN FREERIDE

# L'homme singe qui glisse

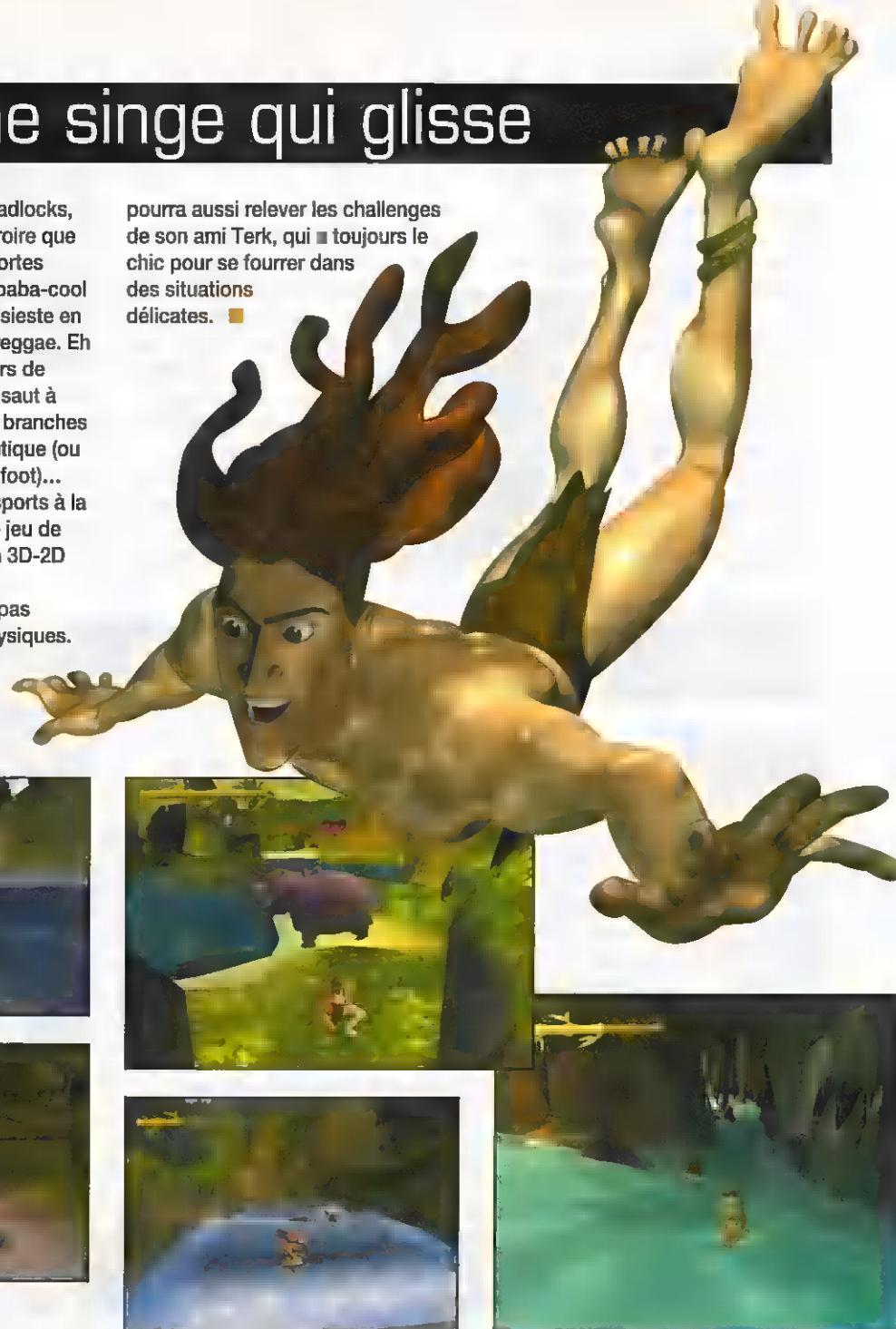


Décembre

Avec ses dreadlocks, on pourrait croire que Tarzan a de fortes dispositions baba-cool et qu'il fait la sieste en écoutant du reggae. Eh bien non ! Tarzan est un gars de l'extrême. Il surfe, il fait du saut à l'élastique, il grinde sur les branches de la forêt, il fait du ski nautique (ou plus précisément, du bare-foot)...

Bref, Tarzan pratique des sports à la mode des rebelles dans ce jeu de plates-formes-aventure, en 3D-2D (comme dans Klonoa). Les occasions ne manqueront pas d'illustrer ses aptitudes physiques. Avec la jungle pour décor, notre homme-singe

pourra aussi relever les challenges de son ami Terk, qui ■ toujours le chic pour se fourrer dans des situations délicates. ■



## ALEXANDRA LEDERMANN EQUITATION PASSION 2

# Le cheval, c'est mon dada



Décembre

Ce jeu, qui nous avait déjà surpris l'année dernière, nous revient dans une suite au graphisme amélioré. Cette

fois-ci, vous pourrez participer à des épreuves d'équitation mieux réalisées. Vous dresserez votre cheval selon votre tempérament et vous préparerez au championnat. Sauts d'obstacles, exercices de pas, entraînement, tout a été pensé pour les vrais cow-boys de la vraie vie. Sauf que là, vous

n'aurez pas à nettoyer le crottin ni à clouer les fers sur les sabots de vos bêtes. Enfin, peut-être virtuellement... ■



# SPYHUNTER



**Devenez agent secret et combattez le Crime Organisé !**

*Votre arme : l'Intercepteur G-6155, une voiture de course équipée d'armes ultra-perfectionnées pouvant se transformer en bateau, moto ou jet ski.*

[www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr)

INFO, TRUCS & SOLU  
08 92 70 50  
3615 UBI SOFT

PlayStation 2

MIDWAY  
[www.midway.com](http://www.midway.com)

Ubi Soft

■ **STAR WARS EPISODE II.** En marge de la sortie du premier épisode en DVD, George Lucas vient d'annoncer le titre du prochain épisode de **Guerre des Étoiles: Star Wars Episode II, l'Attaque des clones.** La sortie aux États-Unis est prévue durant l'été 2002. Dans l'épisode IV (sorti en 1977), Ben Obiwan faisait déjà référence à la guerre des clones ! Par ailleurs, le scénario de l'épisode III serait déjà écrit mais le tournage ne débuterait pas avant 2003.

■ **GLADIATOR.** Maximus, un général de l'armée de César, échappe à une conspiration. Vendu comme esclave, il devient gladiateur, il doit se battre pour survivre. L'arène sera alors le lieu où il assouvit sa vengeance. Quelques mois après la version collector, *Gladiator* ressort en version « light ». Moins chère donc, mais allégée d'un DVD. Universal, 2 h 29.

\*\*\*\*\*



■ **MISERY.** Paul Sheldon (James Caan), un écrivain célèbre, est victime d'un grave accident de route. Il est sauvé par une étrange infirmière (Kathy Bates) qui le ramène et le soigne chez elle. Rapidement, la vie du romancier devient un enfer... Adapté de l'œuvre de Stephen King, *Misery* propose des scènes cultes et terriblement violentes. À voir ! Fox Pathé Europa, 1 h 43.

\*\*\*



STAR WARS EPISODE 1 - LA MENACE FANTÔME

## La saga continue

Il y a longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Les fans l'attendaient depuis longtemps, George Lucas l'a fait : *Star Wars* sort enfin en DVD. Mieux, en double DVD ! Le film sur le premier DVD et plus de six heures de bonus sur l'autre ! Ne nous attardons pas sur l'histoire du film, chacun d'entre nous la connaît déjà, et intéressons-nous plutôt au contenu du DVD bonus. Outre le *making of* du film (66 minutes), Lucas nous offre pas moins de cinq documentaires sur les effets spéciaux et spatiaux, un clip musical, différentes bandes annonces, une centaine de photos du tournage mais surtout,

accrochez-vous, pas moins de sept scènes coupées au montage, inédites donc. La plus impressionnante étant très certainement l'intégralité de la course de Pod avec la présentation de chacun des concurrents. On trouve également de petites scènes de 50 secondes à 3 minutes bourrées d'images de synthèse, dont la bagarre entre Anakin et Greedo. Greedo, pour mémoire, est présent dans l'épisode IV et se fait descendre par Han Solo dans le bar glauque de Mos Eisley. À elles seules, ces scènes inédites justifient l'achat de ce double DVD. ■



<b>Éditeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	science-fiction
<b>Réalisateur</b>	George Lucas
<b>Acteurs</b>	Liam Neeson, Natalie Portman, Ewan McGregor...
<b>Audio</b>	5.1 THX
<b>Sous-titres</b>	français, anglais, hollandais
<b>Durée</b>	2h11
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★★★



AKIRA - ÉDITION SPÉCIALE

## Yamamoto Kadératé

2019. Dans l'univers apocalyptique d'un Tokyo ravagé par une guerre atomique, Kanéda et sa bande d'amis se disputent à moto leur territoire contre différents clans. Lors d'un affrontement, Tetsuo, un ami de Kanéda, est victime d'un bien étrange accident. Les militaires interviennent et évacuent le jeune homme qui servira de cobaye pour le projet Akira. Adapté du manga éponyme de Katsuhiro Otomo, *Akira* reste à ce jour l'un des animés les plus réussis du genre. Par la qualité des animations proposées d'une



part, et par son côté esthétique de l'autre. Il a été conçu comme un film et propose des mouvements de « caméra » étonnantes. À découvrir ou à redécouvrir. ■

<b>Éditeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	manga
<b>Réalisateur</b>	Katsuhiro Otomo
<b>Acteurs</b>	-
<b>Audio</b>	5.1 THX
<b>Sous-titres</b>	français
<b>Durée</b>	2h04
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★

# Une faim de loup

1766. Grégoire de Fronsac (Samuel Le Bihan), accompagné de son ami, mais néanmoins Indien Mohawk, Mani (Mark Dacascos), est délégué par le roi Louis XV afin d'élucider le mystère de la bête. En Gévaudan, en effet, nombreux sont ceux qui ont perdu la vie suite à l'attaque d'un animal aussi féroce que mystérieux. Grégoire de Fronsac fait ainsi la connaissance de Marianne Maurangias (Emilie Duquenne) et de son frère Jean-François (Vincent Cassel), un passionné de grandes chasses en Afrique. Christophe Gans (*Crying Freeman*) retrouve son acteur fétiche, Mark Dacascos, et propose sa propre interprétation de la légende du Gévaudan. Épaulée par de nombreux effets spéciaux de qualité, la bête prend toute sa dimension et on s'immerge dans un film populaire et romanesque, mais aussi très spectaculaire. Notez que cette version DVD est l'intégrale du film, soit 8 minutes supplémentaires par rapport à la version cinéma. ■



<b>Éditeur</b>	Studio Canal
<b>Genre</b>	aventure
<b>Réalisateur</b>	Christophe Gans
<b>Acteurs</b>	Samuel Le Bihan, Vincent Cassel, Mark Dacascos, Monica Bellucci...
<b>Audio</b>	DTS 5.1
<b>Sous-titres</b>	français
<b>Durée</b>	2h25
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★



## LA SQUALE

# Fiction coup de poing

Désirée débarque dans son nouveau lycée de banlieue. Surnommée « la Squale », elle est la fille de Souleymane, un caïd légendaire connu de tous. C'est, pour cette jeune fille, le temps des amours. Elle voit en Toussaint, un petit délinquant, l'homme de sa vie. Mais comme rien n'est jamais simple en amour, cette racaille pense à une

autre fille : Yasmine. La Squale ne compte pas rester là sans rien faire. De prime abord, ce film ne semble guère se démarquer des productions du même genre comme *La Haine ou Raï*. Les minutes passent et on commence à sentir de la réflexion. *La Squale* est un film marquant, réaliste jusque dans sa violence. Le tout est accompagné

d'une superbe BO signée Cut Killer, l'un des meilleurs DJ's actuels. Malgré les délais serrés qui ont été fixés pour l'enregistrement (19 jours seulement), il a réussi à capter parfaitement l'univers de *la Squale*. Un personnage brillant et haut en couleurs. ■



<b>Éditeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	drame
<b>Réalisateur</b>	Fabrice Genestal
<b>Acteurs</b>	Esse Lawson, Tony Mpoudja, Khereddine Ennasri
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1 et DTS
<b>Sous-titres</b>	français, anglais
<b>Durée</b>	1h36
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★

# news DVD

■ **MICROCOSMOS.** La vie des insectes comme vous ne l'avez jamais encore vue. Premier DVD vidéo à être sorti il y a quelques années maintenant, *Microcosmos* ressort aujourd'hui en édition collector en deux DVD : le film, ainsi qu'une foultitude de bonus. *Making of*, histoire des Césars (5 fois récompensé), bandes annonces ■ autres extraits de la bande originale composent les bonus de cette version collector. Éditions Montparnasse, 73 mn (120 mn de bonus). ■



■ **ANIKI, MON FRÈRE.** Comment un yakuza, fraîchement débarqué à Los Angeles pour retrouver son frère, déclenche une guerre des gangs. Son truc : ne pas faire dans la dentelle. Bain de sang à gogo, violence gratuite et images choc à volonté sont les principales caractéristiques de ce film. À prendre avec des baguettes. TF1 Vidéo, 1 h 49. ■



**LE PARRAIN, COFFRET COLLECTOR.** Classique parmi les classiques, la série des *Parrain* est une véritable légende du cinéma. Elle ne va pas tarder à en devenir une également sur DVD, grâce à la sortie de ce somptueux coffret de cinq DVD. Il regroupe les trois films de la série (*le Parrain 2* repose sur 2 DVD) ainsi qu'un cinquième DVD réservé aux différents bonus (3h20). À posséder impérativement. Paramount, 8h43.

★★★



**SUPERMAN I ET II.** Seul rescapé de la planète Krypton, un enfant s'écrase avec son vaisseau spatial sur Terre. Ses pouvoirs s'en trouvent décuplés supérieurs à ceux des êtres humains... Christopher Reeve n'a pas toujours été cloué dans son fauteuil roulant, il lui est aussi arrivé d'endosser un costume rouge bleu de voler au secours des innocents. Une bonne adaptation du comic, mais des effets spéciaux, avec l'âge, quelque peu ringards. Warner Bros, 2h02.

★★★



**LES SIMPSON SAISON 1.** Le coffret collector de la première saison des *Simpson* (3 DVD, 13 épisodes) est dispo. Humour grinçant à l'appel blagues vaseuses à la pelle. No prolem Omer ! Fox Pathé Europa.

★★★

SEUL AU MONDE

## Kit de survie non fourni

Chuck Noland (Tom Hanks) incarne un cadre modèle chez FedEx dont la vie bascule le jour où son avion se crashe en pleine mer et le rejette sur une île déserte. Il se bat alors pour survivre... Le thème de *Seul*



au Monde n'est pas une première dans l'histoire du cinéma et l'intérêt du film ne tient en fait qu'à la magnifique interprétation de Tom Hanks. L'acteur n'a d'ailleurs pas hésité à perdre plusieurs dizaines de kilos entre le début et la fin du tournage pour offrir à son personnage le plus de crédibilité possible. Et de ce côté-là, c'est parfaitement réussi. Amateurs d'action et de cascades en tout genre, passez votre chemin. ■

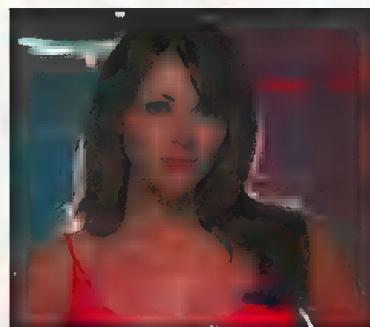
<b>Éditeur</b>	Dreamworks
<b>Genre</b>	réflexion
<b>Réalisateur</b>	Robert Zemeckis
<b>Acteurs</b>	Tom Hanks
<b>Audio</b>	5.1 Dolby Digital
<b>Sous-titre</b>	français, anglais
<b>Durée</b>	2h18
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★



ENDIABLE

## A Hurley de rire

Comme tous les Américains, Elliot Richards (Brendan Fraser) aime la base-ball, le billard, la Bud et les glaces à la vanille. Mais voilà, notre



ami est aussi un peu nigaud. Un soir, dans un bar, il se fait repousser par la ravissante Alison Gardner. Il accepte alors de vendre son âme au diable, sous les traits de la très sexy Elisabeth Hurley, en échange de sept vœux. Notre nigaud va ainsi camper successivement différents personnages, tantôt baron de la drogue colombien, grand sentimental ou même basketteur professionnel. S'enchâînent alors un nombre incalculable de situations burlesques et bien senties. Une comédie diabolique et franchement marrante. ■

<b>Éditeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	comédie
<b>Réalisateur</b>	Harold Ramis
<b>Acteurs</b>	Brendan Fraser, Elisabeth Hurley, Frances O'Connor
<b>Audio</b>	5.1 Dolby Digital
<b>Sous-titre</b>	français, anglais, grec, hollandais
<b>Durée</b>	89 mn
<b>Sortie</b>	disponible
<b>Verdict</b>	★★★



STALINGRAD

## Sniper Alley

Automne 1942, la Seconde Guerre mondiale bat son plein. Stalingrad semble être le dernier rempart à la domination nazie. Les Russes ont besoin de retrouver motivation et courage. Ainsi naît la légende de Vassili (Jude Law), tireur d'élite à l'efficacité redoutable. Considéré comme un modèle, il fait frémir l'ennemi. Pour l'empêcher de nuire d'avantage, l'état-major envoie son meilleur tireur: le major König (Ed



Harris). À Stalingrad vont s'affronter deux nations, mais également deux hommes, snipers de leur état. Sur fond historique, Annaud nous livre sa vision d'un fait authentique. Avec un réalisme rare, il arrive à mêler subtilement film de guerre, western (le duel) et histoire d'amour: «difficile de classer ce film dans une seule catégorie». La version DVD regorge de bonus (dont un documentaire d'époque ressorti spécialement pour

<b>Éditeur</b>	Fox Pathé Europa
<b>Genre</b>	western guerrier
<b>Réalisateur</b>	Jean-Jacques Annaud
<b>Acteurs</b>	Jude Law, Joseph Fiennes, Ed Harris
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1 DTS
<b>Sous-titre</b>	français
<b>Durée</b>	2h00
<b>Sortie</b>	24 novembre
<b>Verdict</b>	★★★



l'occasion). Le DVD est d'ailleurs un support que le réalisateur apprécie fortement: «Les possibilités sont immenses et la qualité n'est pas comparable avec le VHS». Stalingrad est en tout point excellent: une musique envoûtante, des décors grandioses et une histoire aussi réaliste que le jeu des acteurs. À voir... ■

# Le Retour de la Momie

## BON contre ~~OU~~ MÉCHANT

(choisissez votre style !  
De toute façon, ce sera l'enfer...)



Sortie : novembre 2001



PlayStation 2

Egalement disponible sur  
**GAME BOY COLOR**

13<sup>e</sup> RUE  
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE



UNIVERSAL

UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalinteractive.com](http://www.universalinteractive.com)



Incarnez Rick ! Vous disposerez d'un arsenal impressionnant d'épées, de revolvers et de fusils.



Imhotep utilise la force brute ainsi que des sorts puissants et dévastateurs.



Votre quête pour anéantir le Roi Scorpion vous mènera de Londres au Caire en passant par les fabuleuses ruines d'Hamunaptra.

Vous voulez être méchant ? Très bien. Avec Le Retour de la Momie, vous pouvez incarner le Bien avec Rick O'Connell ou le Mal avec Imhotep. Mais quel que soit le chemin que vous emprunterez, vous aurez à lutter contre des soldats sans âme, des guerriers d'Anubis et des babouins momifiés. Survivez à tout ça et vous en viendrez à combattre le Roi Scorpion. Priez alors pour qu'il existe une vie après la mort...



Le Retour de la Momie © 2001, Universal Interactive Studios, Inc.™ Universal Studios. License par Universal Studios Licensing, Inc. Tous droits réservés. PlayStation et PlayStation 2 sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY COLOR et sont des marques déposées de Nintendo Co., LTD.

## ADVANCE

**F-14 TOMCAT.** Une simulation aérienne, rien que ça ! Aux commandes d'un avion de chasse, en vue cockpit, il faudra remplir les missions demandées. Qui aurait cru que la GBA était capable d'une telle prouesse technique ? Nous avons été vraiment impressionnés par la 3D du jeu. Cela augure bien des futures merveilles sur la petite portable de Nintendo. Sortie en janvier 2002 en France.



**FORTRESS.** Fortress est un remake de Tetris. Des blocs de formes diverses tombent. Le but sera de les empiler pour construire une forteresse. En face de vous, un ennemi fait exactement la même



chose que vous. Et au bout d'un certain temps, chaque camp devra balancer des projectiles sur la forteresse adverse afin de la détruire. Sortie fin novembre 2001 sur GBA en France.

**SQUARE.** SCEI a racheté 18,6 % de Square qui était au bord de la faillite (voir brève dans ce même numéro). La transaction s'est effectuée pour près de 15 milliards de yens, soit environ 900 millions de francs (on vous épargne les euros pour cette fois-ci). SCEI refuse de laisser Square entre les mains de Microsoft, repreneur éventuel de l'éditeur japonais.

## JET SKI RIDERS

# La vague du jet-ski



Décembre

Avec la licence officielle de la marque Kawasaki, Eidos compte bien imposer son jeu de jet-ski. En effet, c'est

Kawasaki qui a inventé le mot « jet-ski », qui est utilisé aujourd'hui dans le langage courant afin de désigner ces motos des océans qui se conduisent en station debout. Cette

belle simulation de scooter des mers impressionnera par la qualité de son moteur graphique, qui n'aura vraiment rien à envier à celui de Wave Race : Blue Storm. De plus, les décors proposés sont variés, allant de Venise aux fjords de Norvège. Au total, ce sont douze circuits sur lesquels vous pourrez vous éclater et vous éclabousser tout en douceur. ■



## FLOIGAN BROTHERS

# Frérôts tous risques



Décembre

Hoigle, c'est le petit nerveux et Moigle, c'est le gros bête. Les frères Floigan, ce sont eux. C'est un jeu en 3D aux couleurs radieuses

et chatoyantes. Les frères Floigan sont assez basiques dans leurs envies. Pas de princesse à libérer, pas de guerre nucléaire à arrêter, juste des besoins de base à satisfaire : manger, jouer et prendre du bon temps. Par exemple, pour faire un gâteau, Hoigle devra apporter les ingrédients à son grand dadais de frère, pour qu'il ne se fâche pas. L'ambiance est bon enfant, avec des musiques et des mimiques très cartoon. La Dreamcast arrive encore à nous surprendre. ■





# Champion du Monde des Destructeurs



**Thunderhawk** est l'hélicoptère militaire le plus sophistiqué au monde. Passant de 0 à 100 km/h en 0,26 seconde et doté d'un blindage taillé sur mesure, cet appareil est capable d'évoluer dans les conditions les plus extrêmes. Le nouveau **Thunderhawk** est assorti d'un copilote de série et de ce qui se fait de mieux en matière de technologie militaire. Prenez les commandes et préparez-vous au décollage de votre vie ! (Air conditionné : option).

[www.thunderhawkgame.com](http://www.thunderhawkgame.com)



Images réelles de combat.



# NOVEMBRE LE MOIS DES JOUEURS CHEZ MICROMANIA

Venez participer à des **concours** plus acharnés les uns que les autres dans votre Micromania chaque mercredi et samedi lors des **démonstrations** et gagnez de nombreux cadeaux !

ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées



La Mégacarte

Demandez votre carte avec vos achats et 5% de remise sur des produits électriques et électroniques.



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

Recyclez vos jeux

Revendez vos anciens jeux • découvrez les nouveautés • Micromania reprend vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. \* Voir conditions à la caisse.

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

L E E M I C R O M A N I A

78 MICROMANIA PARLY 2  
C.Cial Régional Parly 2  
78158 Le Chesnay

PARIS

• MICROMANIA FORUM HALLES - Tél. 01 34 98 20  
• MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07  
• MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 56 04 13  
75 MICROMANIA - Tél. 01 40 11 11 10  
• MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43  
• MICROMANIA - Tél. 01 44 53 11 15  
• MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 56 80 04 00  
RÉGION PARISIENNE  
77 MICROMANIA CLAYE-SOUilly - Tél. 01 60 94 80 41

76 MICROMANIA BARENTIN  
C.Cial Correfour Barentin - NOUVEAU

• MICROMANIA PONTAULT-COMBOUT  
• MICROMANIA VILLERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33  
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91  
• MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 60 45 11 11  
• MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87  
• MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00  
• MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99  
• MICROMANIA VITRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02  
• MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23  
• MICROMANIA LA DÉFENSE 2 - Tél. 01 47 73 69 17

76 MICROMANIA DIEPPE  
C.Cial du Polydôme - NOUVEAU

93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 14  
• MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39  
• MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07  
• MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10  
• MICROMANIA GRAND LYON - Tél. 01 45 15 12 06  
• MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 43 77 24 11  
• MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11  
• MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61  
• MICROMANIA DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45  
• MICROMANIA VILLEJUIF - Tél. 01 41 88 81

76 MICROMANIA LE HAVRE  
C.Cial Auchan - Le Grand Havre  
9 Montfiliers - NOUVEAU

PROVENCE  
16 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 11  
16 MICROMANIA ST RAPHAËL - Tél. 04 94 14 61  
16 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 11 14  
16 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50  
16 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35  
16 MICROMANIA LA VALENTE - Tél. 04 91 35 72 72  
16 MICROMANIA LE MERLAZ - Tél. 04 95 05 33 45  
16 MICROMANIA ST RAPHAËL - Tél. 04 94 14 61  
16 MICROMANIA - Tél. 03 80 28 08 88

15/16/17 novembre  
dans votre Micromania

## Participez aux journées

# Harry Potter à l'école des sorciers



## Dessinez... votre Harry Potter...

Venez découvrir les jeux Harry Potter

## et gagnez\* des goodies !

\* Voir détails dans votre Micromania.

À l'occasion de la sortie du jeu Harry Potter, Micromania propose aux enfants de moins de 16 ans un concours de dessin gratuit : sans obligation d'achat sur le thème 'Harry Potter'.

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

# micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIME (OU DETESTÉ) UN JEU ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

The screenshot shows a news page from micromania.fr. At the top, there's a banner for 'Les Infos Micromania'. Below it, there are several news items with thumbnails and titles, such as 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D', 'WRC', and 'Championship Manager'. The sidebar on the left lists categories like 'Actualités', 'Tests', 'Avis', 'Vidéos', 'Tutoriels', 'Glossaire', 'FAQ', 'Centre d'aide', and 'Contactez-nous'. On the right, there's a sidebar for 'Réservez des jeux maintenant!' with a list of games and their release dates.

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur [micromania.fr](http://micromania.fr)

- MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 20 39.
- MICROMANIA TOULOUSE-LABÈGE - Tél. 05 61 00 13 20.
- MICROMANIA BORDEAUX-LAC - Tél. 05 56 29 05 36.
- MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 20 09 97.
- MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 27 44 40.
- MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96.
- MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70.
- MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 11.
- MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 22 12 28.
- MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20.
- MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76.
- MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88.
- MICROMANIA METZ SEMécourt - Tél. 03 87 51 39 11.

- MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 27 16 62.
- MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 19 60.
- MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72.
- MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58.
- MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79.
- MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84.
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77.
- MICROMANIA BOULOGNE - Tél. 03 21 63 51.
- MICROMANIA PERPIGNAN - Tél. 03 68 33 21.
- MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70.
- MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 88 32 60 70.
- MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - Tél. 03 88 32 60 70.
- MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61.

- MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42.
- MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78.
- MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55.
- MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92.
- MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91.
- MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79.
- MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09.
- MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44.
- MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 04.
- MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30.
- MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 11.
- MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 11.



# Ta PS2 va faire des cauchemards



## SILENT HILL 2

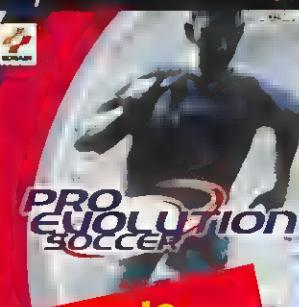


Sortie le  
23 novembre

© 1987-2001 KONAMI Computer Entertainment Japan. All rights reserved - SILENT HILL © is a registered trademark of KONAMI Corporation.



PlayStation.2



Sortie le  
23 novembre



## PS2 du rêve au Foot

PRO EVOLUTION SOCCER is a registered trademark of Konami Corporation - © 2001 KONAMI Computer Entertainment TOKYO. All rights reserved.

Choisis ton magasin Cité Jeux Vidéo

Ciné Games  
63, rue Regemortes  
03000 Moulins  
Tel. : 04 70 20 14 23

Ciné Games  
6, rue des Forges  
03100 Montluçon  
Tel. : 04 70 04 03 36

Ciné Games  
4, boulevard Camot  
03200 Vichy  
Tel. : 04 70 31 79 60

Jeux actuels  
159, rue de Rome  
13000 Marseille  
Tel. : 04 91 48 56 92

Jeux actuels  
36, rue Mignel  
13100 Aix en Provence  
Tel. : 04 42 23 33 66

Monde Meilleur  
73, rue de Berrières  
14000 Caen  
Tel. : 02 31 84 12 60

Monde Meilleur  
19, rue de la Résistance  
14100 Lieusaint  
Tel. : 02 31 61 91 53

Monde Meilleur  
3, rue St Laurent  
14400 Bayeux  
Tel. : 02 31 51 03 04

King Multimédia  
63, rue de Périgueux  
16000 Angoulême  
Tel. : 05 45 92 09 09

New Games  
7, rue Moncey  
25000 Besançon  
Tel. : 03 81 82 30 71

Scoremania  
155, rue Jean Jaurès  
29200 Brest  
Tel. : 02 98 80 06 33

Monde Meilleur  
7, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tel. : 05 62 30 00 90

Playbase  
Parc Commercial Labège II  
3350  
31310 Labège - cedex  
Tel. : 05 61 00 55 44

King Multimédia  
Centre Commercial Descartes  
33160 St Médard en Jalles  
Tel. : 05 55 70 00 19

Fighter Vidéo Games  
42, rue du 11 novembre  
42100 St Étienne  
Tel. : 04 77 33 27 69

Playbase  
29, rue du Maréchal Foch  
50100 Cherbourg  
Tel. : 02 33 94 28 66

Player  
6, rue du Rempart  
50700 Volognes  
Tel. : 02 33 21 66 26

Ciné Games  
22, place Delfis  
63300 Clermont-Ferrand  
Tel. : 04 73 91 58 67

Ciné Games  
25, place de la Fédération  
63200 Riom  
Tel. : 04 73 64 91 50

Ciné Games  
Centre Commercial Carrefour  
63350 Issoire  
Tel. : 04 73 89 97 05

Megasoft  
24, rue du Rempart  
68000 Colmar  
Tel. : 03 89 23 15 35

Megasoft  
7, rue du Raisin  
68100 Mulhouse  
Tel. : 03 88 38 05 55

Pintel  
10, rue de Paradis  
75010 Paris  
Tel. : 01 44 83 84 00

Pintel  
16, rue Fabre d'Églantine  
63100 Clermont-Ferrand  
Tel. : 04 77 95 52

Game Partner  
94, avenue de Clichy  
75017 Paris  
Tel. : 01 42 63 41 08

Playbase  
5, avenue du Colonel Teyssier  
81000 Albi  
Tel. : 05 63 43 40 57

King Multimédia  
26, rue Jean Jaurès  
87000 Limoges  
Tel. : 05 55 34 64 64

Lollipop  
Centre commercial Fontvieille  
Avenue Prince Hérédiatice Albert  
MC 98000 Monaco  
Tel. : 00 377 97 70 31 25

Clementine  
Carrer Major  
Pas de la case - Andorre  
Tel. : 00 376 855 105

Els Palacios  
Carrer Major  
Pas de la case - Andorre  
Tel. : 00 376 855 083

Cité Jeux Vidéo



# tests

DC, GBA, GBC, GC, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois

## AIRBLADE

Que du gros calibre ce mois-ci. Entre les jeux Game Cube et les gros titres PS2 qui sortent, chaque page de test vaut son pesant d'or (ou de gazon pour Fifa 2002, de sang pour Silent Hill 4, et d'eau salée pour Splashdown).

## PRISE DE TÊTE

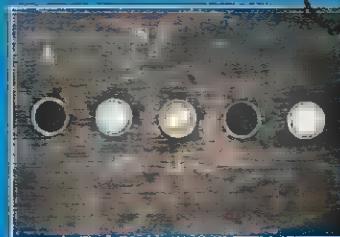
Régulièrement, des énigmes bien tordues testeront votre neurone. Il faut bien s'organiser pour utiliser judicieusement toutes les informations que propose le scénario.



Il va falloir mettre votre main dans le trou du mur pour récupérer la clef de l'horloge. Placez les aiguilles avec les préromis sur le mur indiquant heures, minutes et secondes.



Placez les cannettes récupérées dans le vide-ordures pour obtenir le médaillon dans le débarras à l'extérieur du bâtiment.



Il faut placer les médaillons dans cet ordre pour réussir à ouvrir le coffre.



Pour accéder à l'aile des patients dans l'hôpital, utilisez le code 7335 sur le digicode.

# SILENT HILL 2



**S**ilent Hill sur PlayStation a bouleversé l'univers vidéoludique par un scénario tout empreint de mystère, de surprises et d'esthétique léchée. Les créateurs avaient su engendrer la terreur chez les joueurs en mêlant habilement énigmes relevées et phases d'action particulièrement gores. À présent, Silent Hill 2 est passé sur la PlayStation 2 et s'annonce encore plus étonnant et original que le premier volet. Le scénario vous replonge dans la folie ambiante si caractéristique de la série. Vous incarnez James, un jeune héros, à la recherche de sa femme Mary disparue trois ans plus tôt. Or James a récemment reçu une lettre de cette dernière l'invitant à venir la rejoindre à Silent Hill. C'est le point de départ d'une aventure qui réserve des péripéties que seules les âmes fortes

seront en mesure de supporter. Les premiers instants du jeu situent immédiatement l'orientation horrifique très prononcée de ce titre.

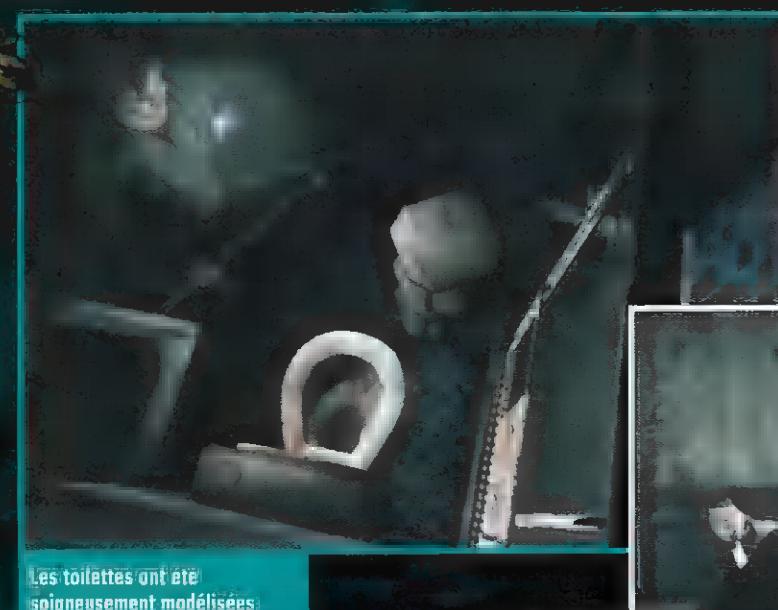
### Le début des hostilités

James est aux gogues, un endroit idéal pour s'interroger sur l'existence éventuelle des fantômes ! Pour le moins déstabilisant, ce début vous permet également de comprendre le maniement du personnage. James peut courir et ramasser des objets. Il pourra également utiliser des armes récupérées sur son parcours. Dès les premiers instants, vous devez vous rendre dans la ville de Silent Hill par un étroit chemin de forêt sinuieux. La descente est longue, alors que la tension monte. Une fois la ville atteinte, une série d'indices guideront vos pas. Des monstres terri-

fants tenteront de vous arrêter. Pour progresser dans l'aventure, vous récupérerez des objets, des potions de soins, ou plus simplement des objets clefs dispersés dans le décor. Régulièrement, des énigmes viendront stopper votre progression. Il vous de rassembler les bons indices et de faire régulièrement avancer le scénario en rencontrant des personnages tous plus étranges les uns que les autres. Dans la grande tradition des jeux d'aventure, un terrible boss viendra régulièrement se rappeler à votre bon souvenir et tentera d'entraver le succès de votre quête : la recherche de Mary.

### Un spectacle complet

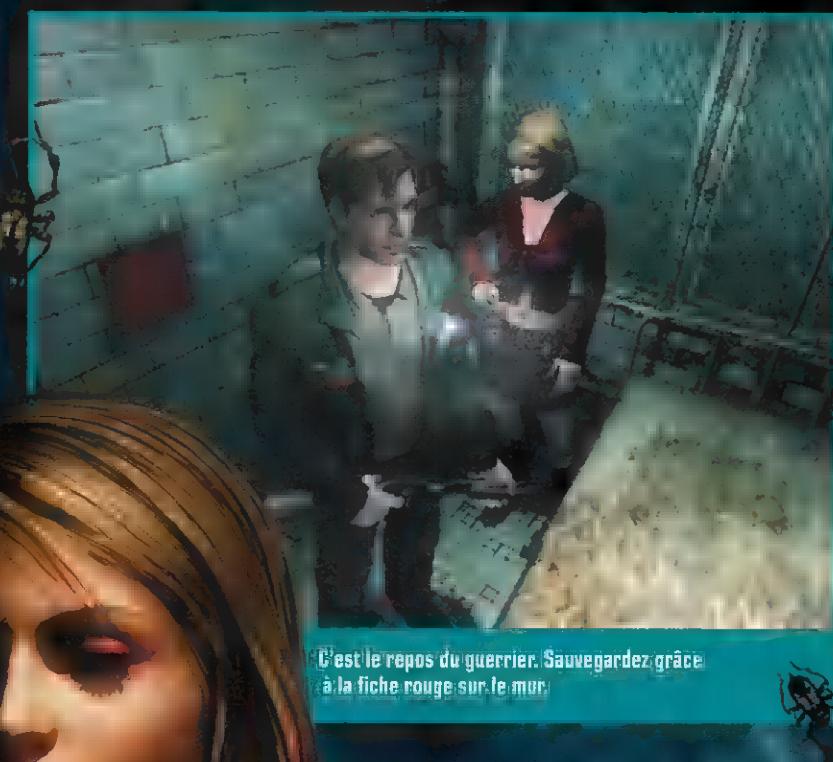
Silent Hill 2 risque fort de déstabiliser les joueurs les plus endurcis. Vous pourrez régler le niveau de difficulté et la complexité des énigmes, mais, dans tous les cas, vous n'en sortiriez pas indemne. L'alternance entre phases d'action et réflexion est judicieusement étudiée : rien n'est laissé au hasard. Ce titre est une véritable création à part entière, qui ravira autant les joueurs purs et durs que les amateurs de spectacle horrifique.



Les toilettes ont été soigneusement modélisées.



Angela est une âme en peine. Vous la croiserez souvent sur votre chemin.



C'est le repos du guerrier. Sauvegardez grâce à la fiche rouge sur le mur.

## L'antre de la folie



L'ambiance est lugubre.



oui!

## Toxic

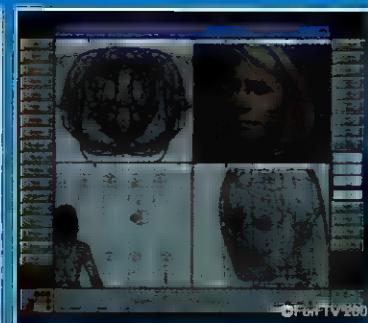
Étonnant, troublant, inspiré. Voici les adjectifs les plus communément employés pour décrire l'univers de Silent Hill. Cette version sur PlayStation 2 est dotée d'un visuel très singulier. Le travail sur l'image est remarquable, et l'atmosphère devient vite insoutenable. Les créatures sont tout droit sorties des esprits dérangés des concepteurs les plus torturés de chez Konami, et les énigmes tiendront en haleine les plus malins d'entre vous. Ce titre risque fort de devenir culte, tant il ouvre au jeu vidéo une nouvelle dimension, proche du cinéma. On regrettera d'autant les quelques imprécisions dans le maniement de James.

## LA GRANDE CLASSE!

Silent Hill 2 sortira sous la forme d'un digipack collector. Vous pourrez, indépendamment du jeu, profiter de quelques bonus sympas. Au programme, un making of, ainsi que les démos de Pro Evolution Soccer et Metal Gear Solid.



Une des modélisations des infirmières zombies.



Les expressions de Maria ont été créées entièrement en images de synthèse.



Voici des croquis pour faciliter l'élaboration des personnages.



Voici le pack que vous trouverez dans toutes les bonnes crémeries !

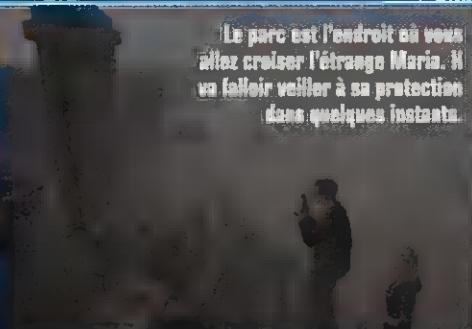
# test



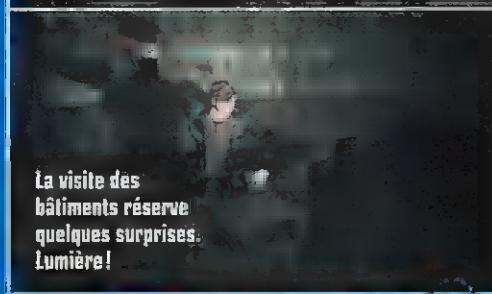
## SILENT HILL 2

### L'AME DU JEU

Les endroits parcourus dans Silent Hill 2 sont tous singuliers et originaux, tout comme les personnages qui croiseront votre chemin.



Le parc est l'endroit où vous allez croiser l'étrange Maria. Il va falloir veiller à sa protection dans quelques instants.



La visite des bâtiments réserve quelques surprises. Lumière!



Eddie est un grand malade, il va falloir le sortir de ce gros tas.



Tu sais comment je m'appelle?

Laura est une petite cachottière. Prenez garde dans l'hôpital!

Le gun vous permettra d'éradiquer plus facilement les monstres.

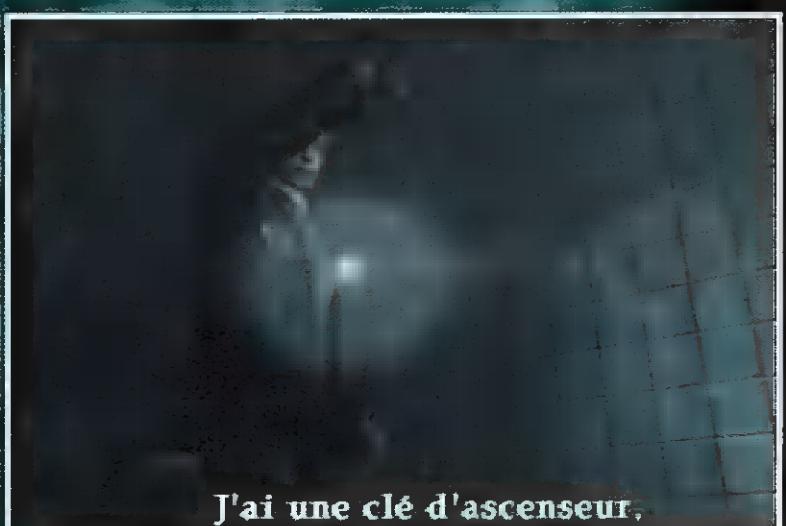


J'ai un pistolet.



Il est mort. Qui a bien pu faire ça...

Une découverte morbide. Accrochez-vous à votre siège!



J'ai une clé d'ascenseur.

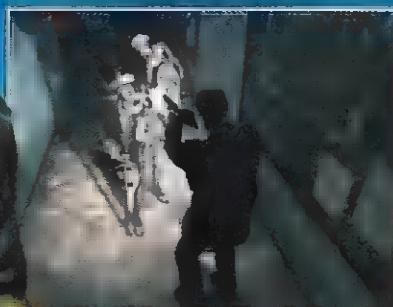
Il va falloir retrouver des clefs importantes. Utilisez ■ cheveux découverts au préalable pour prendre l'objet au fond ■ la douche.



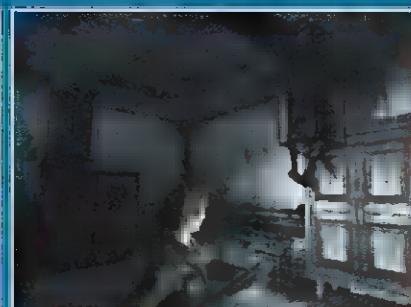
Kael

## LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS

Le bestiaire des créatures rencontrées est riche. Voici quelques clichés pris sur le vif pour vous donner une idée des forces en présence.



N'hésitez pas à faire un beau carnage dans les règles.



Cette salle des horreurs demande de la précision pour shooter les monstres dans les cages.



Cette infirmière est bien plus concrète qu'elle.



Des monstres ne sont pas très nécèste, mais assez rapides, méfiance donc.



Ce boss revient régulièrement pour vous embêter.

Silent Hill 2 est dans la droite lignée du premier volet, glauque à souhait, terrifiant et particulièrement bien réalisé. Les graphismes très travaillés renforcent l'angoisse présente à tous les niveaux. Les créatures ne manqueront pas de vous déstabiliser tant leur apparence est peu commune. Mais il va falloir garder son sang-froid pour faire face aux nombreuses attaques et aux énigmes parfois bien délicates. Je trouve cependant qu'il manque parfois un peu de rythme et que la maniabilité de James manque de précision. Passé ces détails, qui n'affectent que très peu le plaisir de jouer, Silent Hill 2 apparaît comme un hit absolument incontournable.

## SILENT HILL 2

### les plus

- l'esthétique
- l'aventure captivante
- les émotions uniques

### les moins

- le maniement de James
- les mouvements de caméra parfois confus

### intérêt

94%

Silent Hill 2 est un grand jeu. Tout y est plus sale, lugubre et gore que partout ailleurs. Chapeau bas pour autant d'inventivité dans le domaine de l'horreur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



## SLOW

Lorsque vous remplissez un objectif, vous êtes gratifié d'un superbe effet de slow-motion, également appelé ralenti. Et comme on peut continuer à enchaîner des tricks pendant cette période, envoyez du gros!



Les chariots de l'usine vous obligent à une longue balade en grind à plus de 25 mètres de hauteur.



Des vigiles sont dans les téléphériques. Les pauvres vont subir un sort terrible dans ce niveau, la chute pardonne rarement.



Vous êtes recherché mort ou vif pour une bonne somme. Éclater les panneaux vous permettra de redevenir anonyme...

On atteint souvent des hauteurs avec cette planche magique, qui bien utilisée permet de ne jamais poser le pied sur le trottoir.

# AIRBLADE

Dans cette simulation d'hoverboard, on a droit à un mélange de Trickstyle et de Tony Hawk's Pro Skater. Normal puisque c'est Criterion Games – lequel a développé Trickstyle – qui s'y colle. Le perso est juché sur un hoverboard, volé à une grosse multinationale, la CPG, qui va lui/vous mener la vie dure. Heureusement, avec cette planche de folie, vous êtes capable de l'incroyable. Tournoyer autour des lampadaires et des poteaux, « grinder » pendant de longues minutes à des hauteurs vertigineuses, rien n'arrête les pouvoirs de cette planche magique.

### On n'a rien sans rien

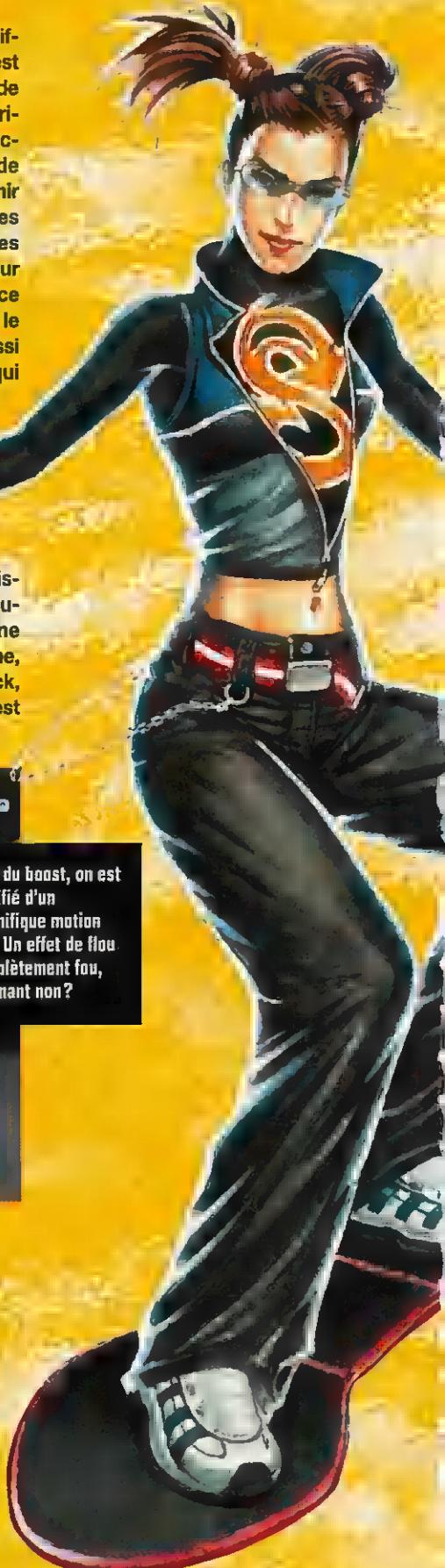
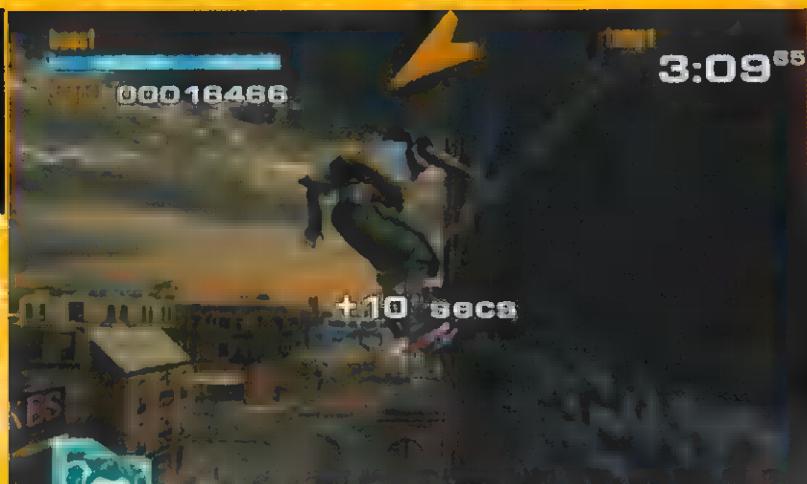
Il faudra effectuer des figures pour augmenter sa barre de boost. Les aires de jeu étant vastes, il est vite possible d'en faire le tour en enchaînant les figures. C'est d'ailleurs plus ou moins le but de chaque niveau. On y rencontre des vigiles, des objets à détruire ou à grinder. Même si on doit effectuer

les acrobaties pour des raisons différentes à chaque fois, l'action est quand même répétitive. À la fin de chaque niveau, une note sera attribuée en fonction du temps effectué, des chutes et des points de style. Si vous réussissez à obtenir une certaine note dans tous les niveaux, vous débloquez des bonus. Allez ensuite faire un tour dans le menu extra, vous saurez ce qu'il vous reste à faire. Mis à part le mode scénario, vous pourrez aussi participer au challenge score, qui place la barre assez haut, puisqu'il faut atteindre 250 000 points.

À deux, le programme des réjouissances est plutôt varié, avec plusieurs modes qui proposent une course au ruban, un duel de firme, un challenge de score et de trick, bref de quoi s'amuser ; le splité est assez réussi d'ailleurs. ■



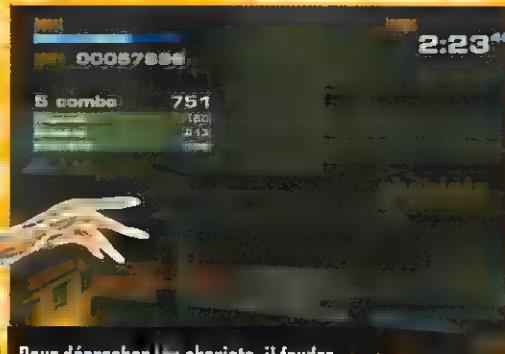
Lors du boost, on est gratifié d'un magnifique motion blur. Un effet de flou complètement fou, étonnant non ?





Le soleil et les effets de lumière en général sont très réussis, sortez les lunettes de soleil !

## Planchiste du futur



Pour décrocher les chariots, il faudra avoir un bon équilibre.



Avec les vrilles on parvient facilement à faire le tour du niveau sans poser le pied.



Les gros plans sont souvent très réussis.



Les grinds des filles sont vraiment artistiques.



Pour sortir des niveaux il faut généralement réaliser un combo des plus acrobatiques à une cinquantaine de mètres du sol...



La course au ruban est sympa à condition que les deux joueurs aient à peu près le même niveau.



Le duel de frime récompense le joueur le plus complet.



Le mode challenge est une série d'épreuves imposées. Celui qui en réussit le plus est déclaré vainqueur.

# test

## AIRBLADE



### SWING

Votre perso peut vriller autour d'un lampadaire ou d'une barre verticale accrochée à un mur. Cette technique est primordiale; elle permet d'effectuer les plus gros combos, ainsi que d'accéder aux endroits les moins évidents.



Matez la démo, c'est instructif. Vous y découvrirez des combos que vous n'auriez pas imaginés vous-même.



Si on arrive à bien enchaîner les grinds, les vrilles et les sauts, on peut faire le tour du niveau indéfiniment, ou presque...



À partir de dix hits combo, votre vitesse augmente.



oui!

Kael

Lorsque l'on regarde ce jeu, on se demande pourquoi Switch bave de joie en souriant bêtement. Cet Airblade est certes joli, mais rien ne semble en faire un hit. Par contre, une fois aux commandes, on se rend compte de la qualité de cette simulation futuriste de skate. Les sensations provoquées par ce titre sont indescriptibles. Malgré la vitesse, il est très simple d'enchaîner figures et grinds de fou. On se sent vraiment libre. Le mode « histoire » est s'avère très difficile et ultra intéressant. En bref, j'adore...



Admirez les magnifiques explosions!



Et un vigile en moins, un!



Airblade est vraiment impressionnant! Graphiquement c'est nickel, avec de jolis éclairages et un affichage vraiment performant. Néanmoins, la maniabilité très flottante de ce skateur du futur demandera un petit temps d'adaptation. Le jeu est plutôt dur, le mode scénario devient quasiment impossible un niveau avant la fin du jeu. Certes, les objectifs semblent variés, mais finissent par se répéter au fil des niveaux. Heureusement que les nombreux modes de jeu à deux relancent l'intérêt.

### airblade

#### les plus

- la beauté graphique
- le scénario digne d'une série B

#### les moins

- <Aucun> jouabilité un peu spéciale

#### intérêt

88%

Un jeu de skate sympa, assez bien scénarisé, mais un tantinet répétitif. Les décors sont somptueux. Toutefois, la maniabilité n'a rien d'évident.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CRITERION
- Éditeur : SCEE
- SKATE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



# SPYRO: SEASON OF ICE



À chaque nouveau stage, il faudra venir en aide à un peuple. En remerciement, il vous offrira un cadeau.



Dans chaque niveau, il y a quantité de gemmes à ramasser. Elles vous serviront à payer les services de Gros-Sous.

**Envoutant et génial**



À la fin de chaque monde, vous allez devoir affronter un boss. Pour les abattre, il faut trouver la bonne technique.

Après trois volets sur PlayStation, le temps de l'exclusivité Sony pour cette série bien sympathique est révolu. C'est désormais à la Game Boy Advance, dernière portable de Nintendo, de voir sa ludothèque agrémentée d'un nouveau volet. Dans Spyro : Season of Ice, vous incarnez une fois de plus le dragon mauve. À la suite de ses dernières aventures, notre héros profite de vacances bien méritées. Alors qu'il fait tranquillement bronzer, il reçoit une lettre de son amie Zoé. Cette dernière lui explique que les rhinos ont envahi le joli monde des fées et enferment dans des cristaux tous les êtres vivants qui l'habitent. C'est donc aux commandes de Spyro, plus sympathique des dragons, que vous allez leur venir en aide.

## Des gemmes et des fées

Il faudra traverser quatre grands mondes découpés en plusieurs niveaux à la recherche des précieux cristaux renfermant les fées. Le principe est identique aux volets de la PlayStation. Dans chacun des mondes principaux, se trouvent des

portes. Pour les franchir, il faudra détenir un certain nombre de gemmes ou de fées. Une fois à l'intérieur des niveaux, vous y rencontrerez leurs habitants. Ces derniers vous demanderont de l'aide, car eux aussi subissent la pression des méchants rhinos. En accomplissant les tâches qu'ils demandent, vous obtiendrez des cristaux renfermant les compatriotes de Zoé. Dans ce volet sur Game Boy Advance, on retrouve bien évidemment les meilleurs amis du dragon : Chasseur est là pour vous apprendre à maîtriser Spyro, Bianca vous informe des faits et gestes des méchants, et Sparx, la libellule, vous sert de jauge de vie. Cet insecte dispose même de niveaux à lui. Quant à Gros-Sous, le roublard de service, il passera son temps à vous extorquer les gemmes que vous avez ramassées.

## Isométrique !

À l'instar de Tony Hawk GBA, ce titre propose une vue en 3D isométrique. Les niveaux sont très vastes et vous demanderont énormément de recherche. Les mouvements possibles n'ont pas changé. Comme tout dragon, vous pouvez cracher du feu, mais également charger et planer. Avec ce titre, la Game Boy Advance nous prouve une fois de plus qu'elle en a dans le ventre. Ce jeu se classe directement à la première place des jeux de plates-formes-aventure. ■



Après un saut planant, il est possible de « papillonner » pour gagner quelques mètres.



En entendant parler de Spyro sur GBA, je m'attendais à un énième jeu de plates-formes 2D. Il n'en est rien. La qualité graphique de ce titre fait vraiment plaisir. Pour ce qui est du jeu en lui-même, cette mouture ne change pas des précédents sur PlayStation. L'aventure est toujours aussi longue et la recherche est de mise. En attendant de grands jeux d'aventure sur la portable de Nintendo, ce titre comblera vos longues soirées d'hiver.



## les plus

- les graphismes
- la durée de vie
- la jouabilité

## les moins

- les chutes trop fréquentes
- le peu d'innovations

## intérêt

90%

Spyro le Dragon sur Game Boy Advance est une réussite. Il est graphiquement bien réalisé et très jouable. On en redemande.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : INSOMNIAC
- Éditeur : VIVENDI
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



## MANIAQUE DE L'ASPIRATEUR

Même les plus maniaques d'entre vous n'auront jamais autant passé l'aspirateur. Dans Luigi Mansion, on passe son temps à aspirer tout ce qui passe : meubles, fantômes, boss, plantes, eau, feu... Mais attention, on n'aspire pas n'importe comment ! Pour prendre de l'énergie au fantôme, il faut aspirer en inclinant Luigi vers l'arrière. Simple en théorie, ceci s'avère souvent délicat face aux boss rapides et puissants.



Quand Luigi sa cabre, le fantôme perd de l'énergie.



Pour découvrir qui se cache derrière ce rideau de douche, devinez ce qu'il faut aspirer.



On doit glaner de l'argent pour terminer bien classé. Là encore, il faut tout aspirer.

# LUIGI MANSION

**D**ans la vie d'un testeur, l'arrivée d'une nouvelle console est toujours un grand moment. Quand elle s'appelle Game Cube, et que le jeu s'intitule Luigi Mansion, on peut s'attendre à quelque chose de particulier, d'inhabituel. En clair, on avait envie de prendre une claqué, et que ce fameux cube tant attendu nous en mette plein les yeux et les oreilles... C'est donc les mains tremblantes que nous avons commencé à arpenter avec ce cher Luigi le manoir hanté, attentif à cet univers si particulier propre à Nintendo.

### Extraordinaire

Dès les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que l'ensemble visuel, assez réussi, n'atteint pas néanmoins un niveau extraordinaire. Ce n'est pas la claqué escomptée... Heureusement, les salles du manoir, très détaillées et bourrées d'objets, réservent bon nombre de surprises. L'univers dans lequel on évolue est très vivant, et de nombreuses actions peuvent être effectuées. Par exemple, on peut tirer des rideaux, aspirer des nappes, faire rouler des ballons, éteindre ou allumer des bougies, etc. En clair, beaucoup de choses bougent ou peuvent être déplacées, et la quantité d'actions

possibles est tout simplement énorme. On assiste également à de nombreux effets de lumière renforçant efficacement l'ambiance générale. Mis à part la lampe de poche que Luigi déplace en marchant, les bougies, les éclairs ou les fantômes créent des ombres et de jolis reflets. Enfin, soulignons la merveilleuse ambiance sonore qui règne dans ce manoir : cris et bruits en tout genre ponctuent l'aventure, et Luigi gémis, siffle, hurle parfois...

### Un peu trop simple

Diriger Luigi est relativement aisé, mais demande tout de même un certain temps d'adaptation. Pas de problème pour les déplacements classiques qui s'effectuent au joystick analogique gauche, mais la gestion du petit stick droit demande une certaine maîtrise. En effet, ce dernier sert à diriger, par exemple, la lampe de poche ou l'aspirateur, et il est quelquefois assez délicat de se placer correctement, surtout lorsque les adversaires sont rapides. Cependant, la qualité de Nintendo est une fois de plus présente, et l'ensemble des mouvements est précis. Le manoir se compose de cinq niveaux, dont trois possédant un nombre de

pièces assez important. Chaque salle renferme une petite énigme, qui la plupart du temps fera apparaître un fantôme, et il y a vingt-trois boss à collectionner en plus des bestioles qui rôdent et ne demandent qu'à être aspirées. Au fil du jeu, Luigi apprendra les trois techniques lui permettant de souffler du feu, de l'eau et de la glace. Sans elles, impossible de débusquer certains boss ou même de terminer l'aventure. Heureusement, aucune épreuve n'est vraiment difficile, et même ceux qui ne parlent pas un mot de japonais en verront la fin en moins d'une dizaine d'heures...

### Le savoir-faire Nintendo

Vous l'avez compris, le jeu se résume en une chasse aux fantômes, entrecoupée de petites énigmes. Les scènes de capture rappellent fortement le film SOS Fantômes et s'avèrent particulièrement amusantes... ■

## Une bonne entrée en matière



En actionnant chaque instrument de cette pièce, vous entendrez une mélodie célèbre.



Que c'est beau ! Beaucoup trop beau !

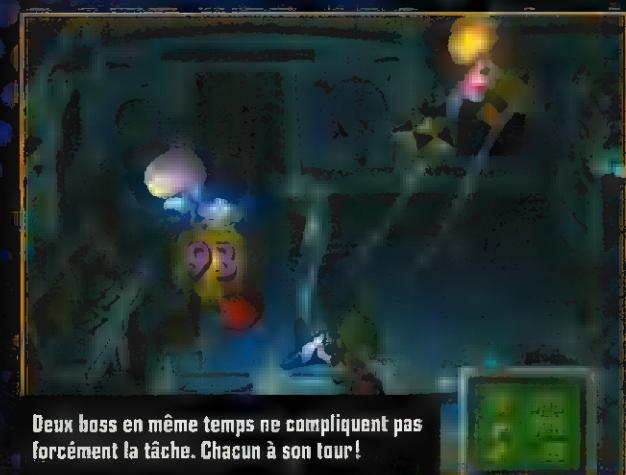


Oui!

Zano

Avec le bon timing, il est possible d'attraper les fantômes en un coup d'aspirateur.

C'est avec grand plaisir que je me suis enfermé dans ma Zano Mansion pour essayer Luigi... Malheureusement, l'expérience ne dura qu'une nuit. Nintendo ne nous a pas habitués à des jeux aussi courts ! Fort heureusement, le jeu possède de grosses qualités permettant de pardonner sa faible durée de vie. Il est tout simplement magnifique. Sans être exceptionnel, le graphisme est travaillé et préfigure ce dont la machine est capable : du très bon... Enfin, avec son concept étonnant et très divertissant, Luigi est le jeu indispensable à votre Game Cube, pour l'instant...



Deux boss en même temps ne compliquent pas forcément la tâche. Chacun à son tour !



Certains fantômes ne peuvent pas être attrapés s'ils n'ont pas été éclairés, brûlés, arrosés ou gelés au préalable.



Non, l'image n'est pas à l'envers ! Quand je vous dis que le jeu réserve quelques surprises.

### LA TRONCHE DE LUIGI

Souvent, Luigi n'en croit pas ses yeux ni ses oreilles. Pour illustrer sa surprise, Nintendo l'a doté de nombreux mouvements et de mimiques qui valent le détour. Quelques cinématiques vous donneront également le sourire.



Il n'a pas l'air motivé à l'idée d'aller voir ce qu'il y a au bout de ce chemin... Pourtant, ça vaut le coup.



Quand un fantôme apparaît, Luigi sursaute et pousse un cri.



Ce boss donne la tremblote à notre héros.



Il y a trois badges cachés dans le jeu : eau, feu et glace.

On voit Luigi lutter pour réussir à attraper les bestioles, il se fait traîner, se cabre, galope, il sursaute lorsqu'une d'entre elles apparaît, ou hurle lorsqu'il se brûle... Nintendo a su une fois de plus donner vie à son personnage et le rendre attachant. D'autant que son but est de délivrer notre cher ami Mario, retenu prisonnier par... vous savez qui. Motivant, non ? Il est vrai que le concept du jeu peut étonner, voire ne pas sembler très intéressant. Certains membres de

la rédaction ont même avoué que le jeu ne les tentait même pas au premier abord. Eh bien ils se trompent ! Car en quelques minutes, Luigi Mansion nous captive et nous scotche à la télé. Il offre la sensation agréable de progresser régulièrement et efficacement, réserve beaucoup de surprises, et incite souvent à sourire... Dommage qu'il soit court et que la seule récompense que l'on ait à la fin soit un classement et la possibilité de recommencer le jeu avec quelques fantômes supplémentaires et une étoile en bas de l'écran... ■

Ce premier boss est assez simple, mais il vaut mieux être très prudent.



Il y a cinquante fantômes de ce type à attraper. Ils sont cachés dans les meubles, tableaux, tonneaux... un peu partout, quoi.



Vous allez devoir faire exploser la Lune !



Inutile de faire les présentations...



Chaque boss termine sur un tableau. Il y en a vingt-trois au total.



Toutes les portes sont fermées, il faut donc trouver les clés.

Lorsque l'on recommence le jeu, une petite étoile apparaît en bas à droite de l'écran.



On peut capturer plusieurs fantômes d'un seul coup. Réservé aux acrobates !

## S'ORIENTER ET INSPECTER

Luigi possède une Game Boy Horror. Ce dérivé de la célèbre portable de Nintendo lui permet de visualiser le plan du manoir et ainsi de repérer les salles visitées ou non. Il permet également de se faufiler dans des passages étroits pouvant dissimuler des lieux secrets, comme un trou de souris ou la niche du chien.



Sur le plan, on peut voir les portes dont on possède la clé.



Le seul moyen de se glisser dans ce trou de souris, c'est de le photographier avec la GB Horror.



Parole de mythe. Une fois la partie commencée, on reste stupéfait devant tant de qualité. C'est incroyable comme ce jeu est propre. On ne constate aucun défaut graphique. On peut, de prime abord, se demander quel est l'intérêt d'un tel titre. Ce n'est qu'après avoir vraiment commencé l'aventure que l'on accroche. Tellement que l'on a du mal à s'arrêter. Miyamoto nous offre ici un grand titre pour le lancement de sa nouvelle console. Son seul vrai défaut, c'est qu'il est un peu trop simple et trop court. Moins de dix heures sont nécessaires pour en venir à bout...



## les plus

- le graphisme somptueux
- l'ambiance et l'humour
- jouer avec Luigi

## les moins

- la faible durée de vie

## intérêt

91 %

Luigi Mansion justifie presque à lui seul l'achat de la console. Bien que trop court, ses qualités visuelles et sa jouabilité parfaite méritent qu'en s'y arrête.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

# CAPCOM VS SNK 2

**A**près le demi-épisode traditionnel sorti cet été en import, Capcom nous offre enfin une vraie suite. La principale innovation de Capcom vs SNK résidait dans son système de « groove ». Un système qui permettait d'adapter ses techniques de combat au personnage choisi. Il y a maintenant six « grooves » différents. C, A et P pour Capcom et S, N et K pour... SNK. Chaque groove permet de gérer différemment vos furies et offre différentes tech-

niques de combat. Par exemple avec le « groove » C, on peut se mettre en garde en l'air, et la gestion des super coups est la même que dans Street Fighter. Avec le groove S on pourra esquiver les coups comme dans King of Fighters (sur le côté) et aussi faire monter son Ki manuellement.

### Old school : new groove

Chaque « groove » donne accès à des styles de combat et de parades différents. Avec environ quarante personnages, on peut dire que le jeu propose vraiment une grande liberté et une immense variété d'actions. On découvre ici des personnages issus des séries moins connues des deux éditeurs, comme Haomaru et Nakoruru de Samurâï Shodown pour SNK, ou Kyosuke de Rival Schools pour Capcom. Techniquelement, le jeu reprend à peu près la même recette qu'auparavant. À savoir un plan de combat unique avec des arrière-plans biens détaillés et généralement animés en 3D. Des moulins à vent, des voitures de rallye, un brise-glace, des statues géantes publicitaires... ce ne sont pas les idées qui manquent pour proposer des décors approfondis. C'est plutôt réussi, même si cela reste relativement peu impressionnant et anecdotique.

### Analogique

Il est désormais possible de jouer avec le pad analogique des deux consoles. Si leur précision est équivalente, pour ce qui concerne la croix directionnelle, notre préférence va à la

Dreamcast. La variété des modes de jeu reste un peu maigre, malgré la présence du mode en ligne qui ne sera accessible que lors de la

sortie officielle du jeu. On attend avec impatience ce moment pour dégourdir les doigts des joueurs à l'autre bout du globe... ■



### ET 1, ET 2, ET 3-0!

Quand Terry s'enfonce, ça fait mal. La preuve par l'image... et sur Dreamcast.



## Coalition anti-mauvais jeu





Comme d'habitude, Capcom nous offre le meilleur de la baston 2D. Graphiquement, ce second volet de Capcom vs SNK offre des graphismes magnifiques. Comme à l'accoutumée, la jouabilité est parfaite. Le nombre de personnage est très impressionnant, ce qui compense la peu de modes disponibles. À l'image de l'épisode précédent, on retrouve différents styles de combat pour satisfaire tout le monde. Enfin, le fait de pouvoir choisir son nombre de personnages amène une liberté que le premier volet n'offrait pas à l'époque. Un jeu aussi bon sur Dreamcast que sur PS2.

Haomaru est jouable, quel plaisir ! Le samouraï fait toujours aussi mal.



## les plus

- les perso chanailles !
- les ratios et le groove
- jouable avec l'analogique !

## les moins

- le mode réseau (uniquement au Japon)
- moins jouable sur PS2

## intérêt

90%

Avec plus de perso que jamais et ses six systèmes de « groove » différents, Capcom vs SNK 2 est assurément le meilleur jeu de baston 2D du moment.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



Attention Capcom vs SNK II décalque méchamment les fesses. Avec ses six systèmes de groove, ses nombreux personnages issus d'à peu près tous les jeux de baston connus et sa maniabilité exemplaire, ce nouvel épisode est tout simplement la meilleure baston 2D du moment. Le système de ratio est lui aussi très intéressant et a subi des innovations. Les deux versions sont relativement similaires. La version PS2 m'a semblé un peu plus rapide, tandis que Kael a trouvé le jeu plus beau sur Dreamcast.



## BEAUCOUP TROP DUR SANS LES ENNEMIS !

Pour explorer au maximum les niveaux et arriver au bout de l'aventure, Klonoa doit utiliser ses adversaires. Ils peuvent dégager des passages en explosant, se détruire mutuellement ou permettre de sauter plus haut. Certains peuvent même transporter Klonoa sur des niveaux plus élevés du tableau et l'aider ainsi à découvrir passages et items cachés.



Les ennemis peuvent servir à ouvrir certains passages.



Il est quelquefois possible de lancer les ennemis vers l'arrière-plan.



Ceux qui volent peuvent vous emmener très haut.



# KLONOA 2: LUNATFA'S VEIL

**K**lonoa 2 arrive enfin dans nos contrées. Testé en import dans C+ 112 (84 %), il nous avait amusés sans véritablement nous faire sauter de joie. Un joli jeu, très agréable et sympathique... Pas de surprise dans cette version officielle, apparemment rien n'a changé. La mascotte de Namco évolue toujours dans un univers très coloré et se sert de ses ennemis pour progresser. Il ne sait pas faire grand-chose à part sauter et agripper tout ce qui passe, mais ça suffit à son bonheur. Les épreuves de plates-formes sont toujours entrecoupées par de petites épreuves originales. Le jeu reste donc très rythmé et extrêmement divertissant.

### Des ennemis très utiles

Grâce à son bâton magique, Klonoa peut cramponner ses ennemis. Ensuite, il peut les jeter sur d'autres ennemis, sur des cibles, ou bien s'en servir pour sauter plus

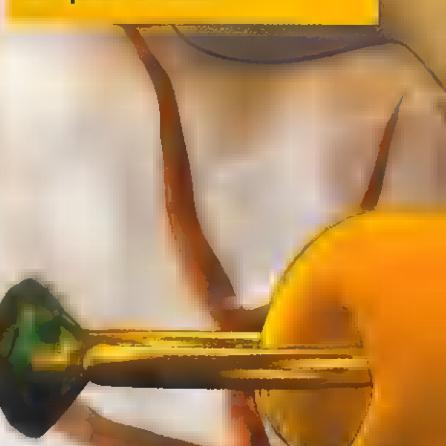
haut. Bon nombre de passages, rubis, coeurs de vie, étoiles, ne peuvent être atteints sans cette technique. Certains adversaires offrent même quelques possibilités supplémentaires. Ils peuvent voler quelques instants, exploser des blocs, ou conduire Klonoa dans une autre zone... Comme dans tout jeu de plates-formes, il faut collectionner tout un tas d'items. Savoir observer et utiliser judicieusement les ennemis est donc indispensable si l'on veut se remplir les poches.

### Ça bouge bien !

Klonoa 2 est un jeu très dynamique. Mis à part les incontournables bumpers qui vous éjectent dans les airs, on trouve beaucoup de courants d'air ou de cascades qui provoquent des mouvements de caméra brusques et des changements de niveau. Les angles de vue, précalculés, mettent souvent en valeur l'impression de hauteur ou de profondeur. D'autre part, beaucoup d'éléments sont en mouvement à l'écran, l'arrière-plan est particulièrement vivant et animé, et bon nombre de bestioles se promènent. Revers de la médaille, il est parfois difficile de dissocier l'arrière-plan de l'avant. Enfin, l'ensemble graphique est de très bonne qualité, très fin et très coloré, et l'animation ne souffre d aucun problème. Bref, Klonoa est un jeu agréable et très divertissant. Sa faible difficulté le rend abordable au plus grand nombre. Alors si les plates-formes vous démangent, laissez-vous tenter... ■



Ces canons permettent d'atteindre une autre partie du tableau.



L'impression de hauteur est particulièrement bien retranscrite.



Les séances de plates-formes pures laissent souvent la place à des séquences originales.



Fréquemment, de petites séquences présentent Klonoa dans ses œuvres.





Quelques boss vont tenter de freiner votre progression. Mais ils ont évidemment un gros point faible.



Il faut parfois transporter les ennemis un moment pour les utiliser adéquatement.



## Klonos est de retour !



On rencontre quelques jolies bestioles...



Le choix du niveau s'effectue sur une carte, classique...



oui!

**Niiico**

Klonos 2 sur PlayStation 2 est tout aussi attachant que l'était le premier sur PSOne. Si le principe de jeu n'a pas évolué d'un poil, les graphismes ont considérablement évolué. Tout est lissé, propre et sans pixelisation. L'autre bon côté de ce jeu, c'est que les débutants et les joueurs confirmés trouveront chaussures à leur pied. Terminer le jeu à 100 % n'est pas évident du tout.



oui!

**Zano**

J'aime bien ce Klonos 2. Il est fun, rythmé et très facile à prendre en main, on s'y fait plaisir rapidement. Dommage que l'aventure ne réserve pas plus de surprises que ça. Ses qualités graphiques et sonores satisferont sans problème les adeptes du genre, et son faible niveau de difficulté permettra au plus grand nombre de s'amuser. N'importe qui pourra aller au bout du jeu sans se prendre la tête. Quant aux puristes, ils pourront s'acharner à essayer de trouver tous les rubis, étoiles, et jetons... Un bon petit jeu !



**les plus**

- le visuel attrayant
- la prise en main aisée
- l'aventure rythmée

**les moins**

- le principe un peu répétitif
- le manque d'innovations
- la durée de vie

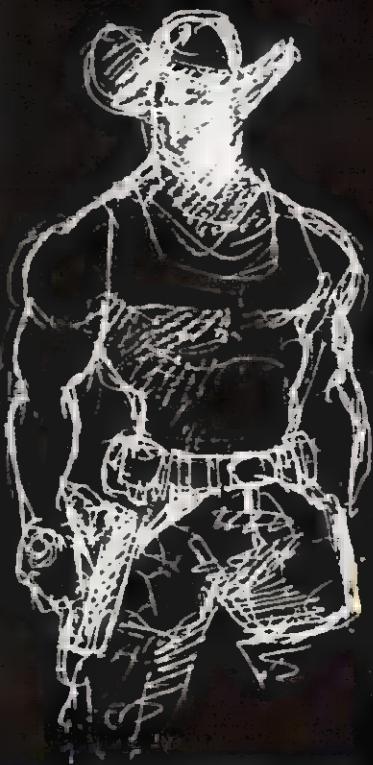
**intérêt** 86%

Klonos 2 aura fort à faire face aux hits du genre sur PS2. Mais son charme et la qualité de sa réalisation plairont à bon nombre de joueurs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCE
- PLATES-FORMES :
- JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# HEAD HUNTER



Ce boss ■ combat sous ■ pluie, sur ■ toit d'un immeuble. Trois coups lui suffisent pour vous éliminer.



**C**e Head Hunter va faire du bien à notre Dreamcast. Fortement inspiré de plusieurs gros titres, il vous propose d'incarner Jake Wake, un héros solitaire qui va devoir faire le ménage... La ville de San Francisco est truffée de truands, et une jeune fille va louer vos services pour retrouver le meurtrier de son père. Cependant, n'est pas justicier qui veut, et il va falloir gagner votre titre

de « Hunter » pour exercer comme bon vous semble votre activité. Avec des phases d'infiltration et d'action dignes d'un Metal Gear, des petites énigmes de type Resident Evil, et des runs en ville pouvant s'apparenter à certains passages d'un Driver, ce Head Hunter s'annonce particulièrement appétissant...

## Pas à pas

Le jeu commence par un examen dont le but est d'obtenir la première licence de Hunter. Cette dernière permet d'accéder à une partie bien précise de la ville. Mais pour aller plus loin dans l'aventure, il sera nécessaire de posséder les autres licences. Chaque examen consiste en une série de quatre petits exercices en temps limité. Grâce à eux, on apprend le maniement des armes ■ les stratégies d'infiltration, et on se familiarise avec les mouvements du perso. Chaque grade autorise donc l'accès à une partie de la ville, mais aussi la possession d'armes spécifiques. Ainsi, au début, vous n'aurez qu'un simple gun, mais, plus tard, il sera possible de faire joujou avec des armes automatiques, et d'utiliser certains gadgets. Comme les déplacements dans la ville se font à moto, l'obtention de la licence de Hunter dépend aussi de vos talents de pilote. Lorsqu'on roule vite, sans toucher les autres usagers de la route ou les murs, on glane des points. Ce sont eux qui permettent de se présenter à l'examen de la licence suivante...

**Action et infiltration**  
Généralement, les missions consistent à s'introduire dans un bâtiment pour exploser les truands

# HEAD HUNTER

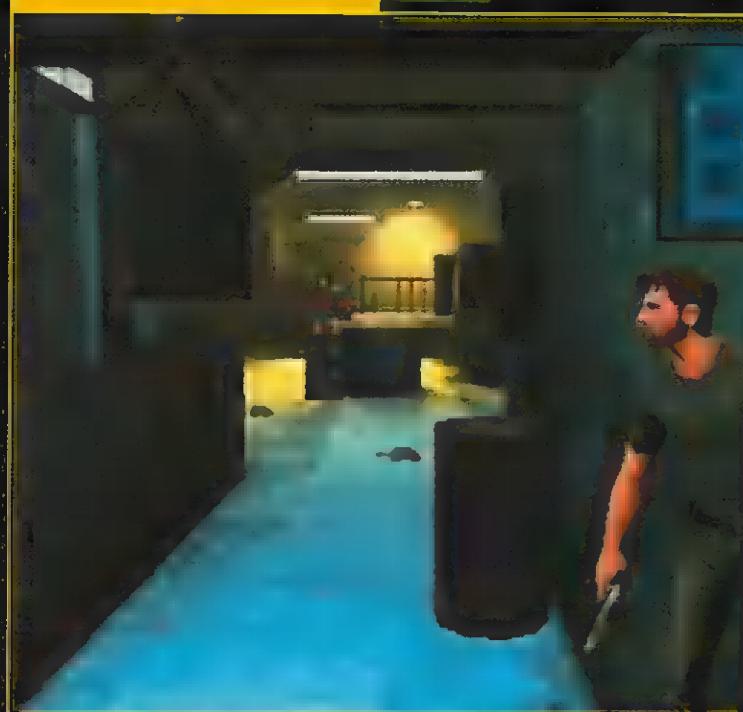
## Le Metal Gear de la Dreamcast

Des cinématiques très fréquentes viennent ponctuer l'aventure ■ renforcer l'intérêt du scénario.



Tu peux peut-être m'en parler.

Une touche permet de se coller aux murs et d'observer sans être vu. Une pression sur la gâchette R ■ votre perso pivote pour tirer.





Les scènes de blast sont fréquentes et assez animées. Il est possible d'effectuer des roulades pour éviter les tirs.

qui s'y terrent. On s'introduit discrètement, et l'on inspecte chaque pièce minutieusement. Bon nombre d'items peuvent y être récupérés, dont certains s'avèrent indispensables pour aller au bout. Outre les clefs qui permettent d'ouvrir portes et placards, il faudra aussi utiliser des badges, des fils électriques, bouger des caisses, actionner des leviers, etc. Ça vous rappelle quelque chose ?... Le perso peut longer les murs, créer des diversions, et donc avancer intelligemment. Foncer en mitraillant tout ce

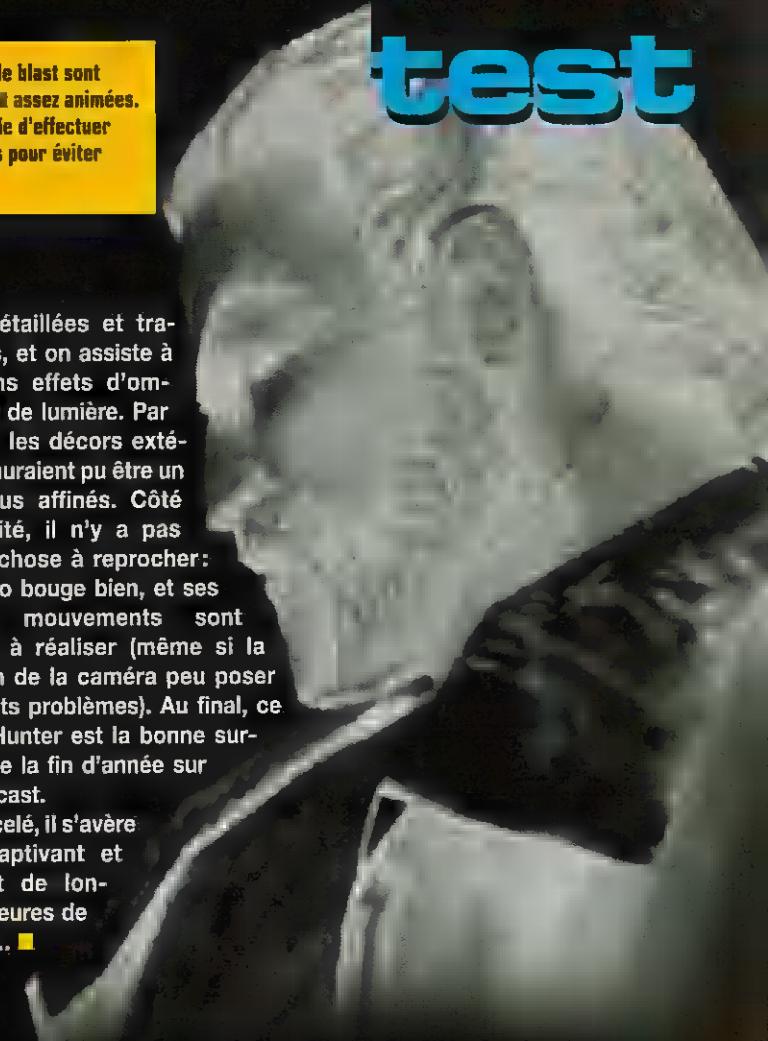
qui passe est une stratégie vouée à l'échec. Il faut repérer ses cibles, se cacher... Grâce à la visée automatique, on peut se concentrer sur les mouvements de son héros; les échanges de tirs y gagnent en réalisme et en intensité.

### Du bon boulot.

En plus de son scénario en béton, le jeu dispose d'une bonne réalisation. S'il n'offre pas les meilleurs graphismes que nous ayons vus jusque-là sur Dreamcast, il s'avère tout de même assez joli. Les pièces

sont détaillées et travaillées, et on assiste à de bons effets d'ombres et de lumière. Par contre, les décors extérieurs auraient pu être un peu plus affinés. Côté jouabilité, il n'y a pas grand-chose à reprocher: le perso bouge bien, et ses divers mouvements sont faciles à réaliser (même si la gestion de la caméra peu poser de petits problèmes). Au final, ce Head Hunter est la bonne surprise de la fin d'année sur Dreamcast.

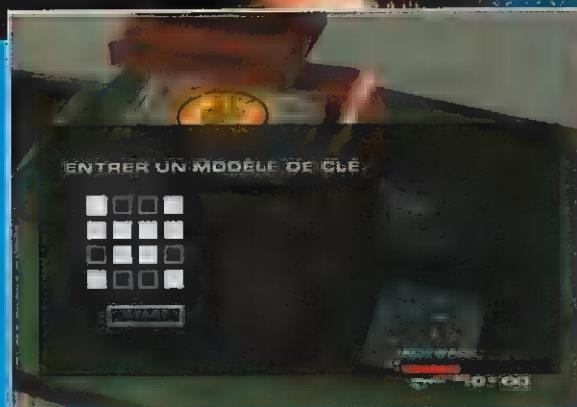
Bien ficelé, il s'avère très captivant et promet de longues heures de plaisir... ■



# ЯЭТИ УНОАЭН

## UN PEU DE RÉFLEXION

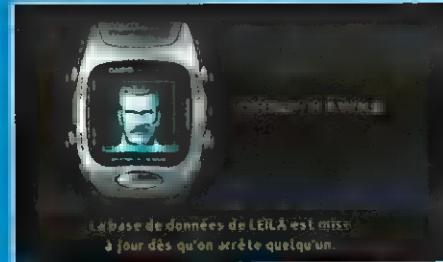
A de nombreuses reprises, vous devrez faire fonctionner votre matière grise pour avancer. Rien de vraiment difficile, il faut juste un peu de logique. Accordez l'intérêt au moindre détail: que ce soit un numéro sur un poster ou un objet étrange en haut d'une étagère. De plus, examiner les items dans le menu des objets peut s'avérer utile...



Pas de hasard pour trouver cette combinaison. Un objet vous livre la moitié du secret...



Quelques caisses ou objets peuvent être déplacés, rarement inutilement...



Votre montre permet de communiquer avec vos supérieurs, et ainsi de glaner des indices sur les différents objectifs.

oui, mais...

**Zano**

Head Hunter me branche vraiment. Il est beau, bien réalisé, et est doté d'un très bon scénario. Chaque mission vous emmène dans un nouveau lieu et vous confronte à de nouveaux ennemis et de nouvelles petites énigmes. Bref, on ne s'y ennueille jamais. Ses seuls gros défauts sont la conduite de la moto trop imprécise et le manque de nervosité de la caméra. Mais le reste est tellement bien ficelé... Bref, si ce genre vous tente, vous ne serez pas déçu.

**LE TEST**

La moto vous servira à aller rapidement d'un lieu à un autre. Pas évidente à piloter, elle permet en fait de glaner les points nécessaires à l'inscription aux licences de Hunter. Attention ! chaque choc fait perdre quelques-uns de ces précieux points.



C'est en roulant vite que l'on gagne le plus de points.



Un plan indique en permanence la direction à suivre et le point de rendez-vous.



Les zones d'arrêt sont matérialisées par ce faisceau orange.



Les balles laissent des impacts sur les murs ou les voitures.



Head hunter mélange habilement phases d'action et d'espionnage. À l'instar d'un Metal Gear Solid, vous allez devoir remplir des missions d'infiltration. Malheureusement, ce titre se contente de reprendre un système qui a fait ses preuves ailleurs.

Indépendamment de la réalisation particulièrement soignée et des péripéties bien senties, rien n'est très novateur. Head Hunter est un bon jeu d'action qui enfonce un peu des portes ouvertes.

**PERMIS DE TUER**

Pour progresser dans le jeu, il est nécessaire de posséder les cinq licences de Hunter. Pour les obtenir, il faut passer une série de tests chronométrés consistant généralement à tirer sur des cibles virtuelles.



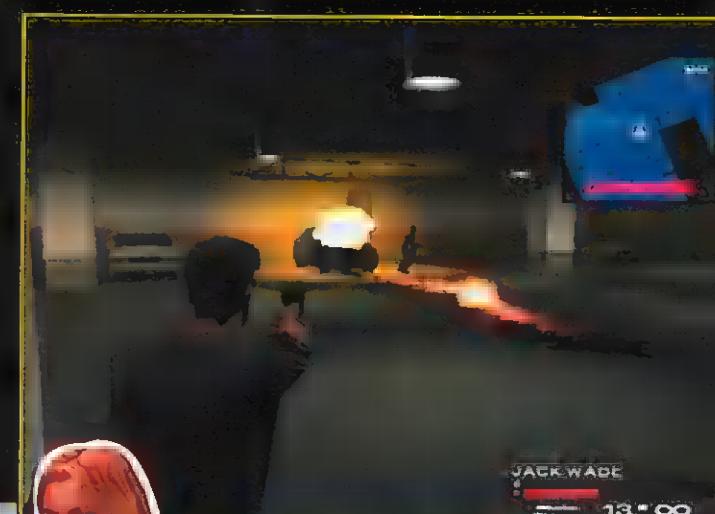
Quarante-cinq secondes pour éliminer six gardes virtuels.



Un exercice délicat : pas d'arme pour attaquer, il faut donc infiltrer.



Apprendre à piloter la moto est aussi au programme. Là, il faut passer les checkpoints et enrouler du câble.



Quelquefois, il est préférable de viser autre chose que l'humain que l'on veut shooter. L'essence s'enflamme très bien...

**HEADHUNTER****les plus**

- les missions nombreuses
- les actions variées
- le scénario

**les moins**

- la caméra imprécise
- la bande sonore
- la moto délicate à piloter

**intérêt**

92%

Une bonne dose d'action, un poil de réflexion, des missions nombreuses et variées... Head Hunter est le jeu idéal pour patienter en attendant MGS 2.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : AMUZE
- Éditeur : SEGA
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

# BATMAN VENGEANCE

**B**atman est de retour pour de nouvelles aventures sur Game Boy Advance.

Gotham City est encore une fois en proie aux attaques sans foi ni loi du célébrissime Joker. Ce malotru, au maquillage outrancier, a réuni autour de lui une collection des plus horribles et maléfiques renégats que la Terre ait jamais portés. Batman va donc devoir déjouer les plans de ces voyous, afin de préserver Gotham City des atrocités qui l'attendent. Le mode history vous plonge d'emblée dans l'action. Après une courte introduction qui situe bien l'action, vous incarnez le bat'héros à l'assaut des toits de Gotham. Dès les premiers instants, les graphismes colorés et soignés sautent aux yeux. L'atmosphère particulière de l'univers du comics est particulièrement

bien retranscrite. Les fans ne seront pas déstabilisés.

### Les cartes en main

Batman possède une panoplie de mouvements assez large afin d'éradiquer la vermine et de passer les différents niveaux de plates-formes. Il peut sauter, grimper et s'agripper certains éléments du décor. Vous allez devoir éviter des objets en mouvement et ajuster des tirs précis pour venir à bout des difficultés, pièges et embûches. Un système de grappin vous permettra d'accéder aux niveaux les plus élevés des différents décors. Quelques boss, bien vicelards, chercheront à vous tailler les oreilles en pointe. À l'arrivée, ce jeu offre une belle alternance entre phases de plates-formes délicates et phases d'action dynamique. ■



Le Joker a tendu un de ces pièges dont il a le secret.



Les décors sont admirables.



oui!

**Toxic**

Ce jeu Game Boy Advance est un régal pour quiconque souhaite passer un bon moment en compagnie de l'un des plus grands héros de l'univers. L'action est soutenue et le graphisme varié constitue un régal pour les yeux. L'atmosphère est digne des plus grandes aventures de l'illustriusse chauve-souris. Reste que quelques mouvements peuvent apparaître imprécis à des moments clefs, mais dans l'ensemble, le confort de jeu est important.

## Ça plane pour lui !

Il faut avoir la main verte pour déraciner cette sale bestiole.

Batman attend son heure pour sauver le monde.



### Tes plus

- graphisme très soigné
- Batman dans toute sa splendeur

### Tes moins

- le léger manque de variété
- les quelques imprécisions

### intérêt

88%

Un bon jeu Game Boy Advance qui propose quelques belles phases d'action. La réalisation est de qualité, malgré quelques mouvements imprécis.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# TIME CRISIS II



Un boss costaud, qui se sert d'un missile comme batte de base-ball.

## LE NOUVEAU GUNCON

Pour cette version sur PlayStation 2, Namco inaugure une nouvelle mouture de son pistolet, le Guncon, qui avait déjà fait ses preuves sur PSOne. Rassurez-vous, le premier Guncon reste compatible avec Time Crisis 2, mais il est un peu moins précis que son successeur. Le Guncon 2 se branche sur le port USB et sur la sortie vidéo.



## Haut les malins !

**W**ild Dog, l'ignominie du premier épisode, est de retour. Vous le croyiez mort et enterré. Eh bien, non. Le voici en bonne santé dans ce nouveau volet, prêt à tenir le rôle du méchant, une fois de plus. Mais cette fois-ci, vous n'incarnez plus Richard Miller (le frimeur en blouson de cuir à la banane gominée du volet initial), mais un duo de nouveaux flics de choc : le blondinet, Keith Martin, et le petit brun, Robert Baxter. Leur but sera donc d'éliminer Wild Dog et ses acolytes, sans oublier leur nouvel employeur. Et comme les héros sont au nombre de deux cette fois-ci, il faudra

véritablement shooter en équipe (voir encadré). Les habitués de ce jeu en arcade, classé comme un incontournable dans toutes les salles qui se respectent, reconnaîtront sans peine cette adaptation de Time Crisis 2 sur PlayStation 2.

### Arcade forever

Le challenge de cette adaptation était de taille, et on attendait Namco au tournant. Le mode scénario de la version PlayStation 2 reprend exactement l'histoire de l'original. En bonus, Namco nous sert même un graphisme amélioré, grâce à son talent et à sa maîtrise grandissante de la puissance de la PlayStation 2. L'action ne laisse aucun répit, si ce n'est quelques temps morts pour dérouler des cinématiques. Les premières minutes de jeu suffisent pour réveiller le tireur d'élite qui sommeille en vous, et ce, malgré son grand âge (la borne est sortie en 1997). Les séquences de tir arrivent encore à surprendre, telles la fusillade dans le train (et aussi, sur le train, à côté du train, et dans le train d'en face), ou encore la poursuite sur des hors-bord, avec des hommes grenouilles aux trousses.

Ne pas tirer sur son coéquipier, ne pas tirer sur son coéquipier...



### Un, dos, tres

Au-delà de ses qualités techniques indéniables, Time Crisis 2 impressionne aussi par une finition exemplaire, malgré la très courte durée de vie du mode arcade. En effet, les trois petits niveaux se finissent vite pour un as de la gâchette. Namco a néanmoins pensé à une batterie de détails bien trouvés. Mis à part les tests de précision, désormais classiques dans le genre, on pourra aussi jouer à plusieurs variantes du mode arcade : deux guns pour un seul joueur, deux joueurs sur une seule télé, ou encore à deux joueurs en link sur deux télés (comme sur la véritable borne d'arcade). Il est aussi possible de recharger ses munitions en tirant hors de l'écran, au lieu d'appuyer sur un bouton. Ils ont vraiment pensé à tout ! Au final, Namco peut être fier de son bébé. Time Crisis 2 se hisse comme « le » meilleur jeu de tir sur écran toutes consoles confondues, loin devant The House of the Dead et Confidential Mission, tous deux sur Dreamcast. De quoi effacer la mauvaise impression du dernier épisode sur PSOne (Time Crisis: Project Titan, testé dans C+ 111 - 83%). ■

oui!

# Gia

Elle s'est fait attendre, cette adaptation de Time Crisis 2! Mais ma patience a été bien récompensée, car cette version dépasse de loin toutes mes espérances. On retrouve le même plaisir immédiat que sur la borne d'arcade, mais il est dommage que Namco n'a pas intégré une histoire supplémentaire afin d'allonger sa durée de vie. On en vient vite à bout, mais les heures de plaisir que procure Time Crisis 2 se démarquent par leur intensité. Du pur bonheur, comme je les aime, et sans se prendre la tête!



Quand une balle est cerclée de rouge, c'est qu'elle va vous toucher, si vous ne vous mettez pas à l'abri.

L'infocale poursuite en bateau fait partie des scènes les plus spectaculaires du jeu.



2796

Le boss de fin est assez coriace. Attention à son laser rose.



Videz votre harillet sur les barils pas sympas!



## À LA CROISÉE DES CHEMINS

Le principe de base de Time Crisis 2 est assez particulier. Selon le personnage que vous incarnez (au choix Keith ou Robert), la vue subjective change. Non seulement l'angle de vue, mais aussi les chemins empruntés. Ainsi, vous pourrez voir à l'œuvre sur votre écran, votre coéquipier en train de shooter les ennemis lui aussi. Attention donc à ne pas lui tirer dessus, même s'il a toujours la fâcheuse habitude de se placer dans votre ligne de mire.



Les chemins de chaque personnage sont matérialisés par les lignes rouges et bleues. Cette carte correspond à la vue aérienne d'ensemble de la première zone du premier niveau.



Cette vue correspond à celle de Keith (le blondinet du joueur 1), à la position 8, sur la ligne bleue.



Si vous incarnez Robert (le petit brun du joueur 2), voici votre champ de vision à la position 8, sur la ligne rouge.



À deux, vous pourrez quand même profiter de cette cohabitation grâce à un mode en écran splité. Les plus fortunés pourront carrément brancher deux PlayStation 2 sur deux téléviseurs, comme dans la version arcade.

test

## oui! Switch

Time Crisis 2 c'est trop de la balle de bombe! La nouvelle possibilité de jouer à deux est vraiment top! C'est tout ce qui manquait à la série. Du coup le jeu devient moins bourrin: il faut éviter de shooter son coéquipier, fini les tirs à l'aveuglette. Et puis il y a le mode Dual-Gun, qui permet de jouer avec deux flingues, trop top! Bref, un bon shoot. La référence, même.



Certains tests de précision reprennent des vieux jeux d'arcade de Namco.



## les plus

- les modes deux joueurs
- fidèle à l'arcade
- l'action sans répit

## les moins

- la courte durée de vie
- des voix françaises peu engageantes

## intérêt

94%

De l'action et une bonne dose d'adrénaline, une réalisation explosive et une finition du tonnerre, c'est le meilleur jeu de tir sur console.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: NAMCO
- Éditeur: SCEE
- TIR SUR ECRAN
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: PROGRESSIVE



## JEUX CACHÉS

Trois jeux cachés sont disponibles dans Super Monkey Ball. Pour les débloquer, il suffit d'atteindre le score de 2500 points en mode arcade normal. Une tâche qui ne pose aucune difficulté.



Dix-huit parcours sont disponibles dans le mini golf. On prend un réel plaisir à y évoluer.



Une partie de bowling, ça vous tente ? Suivez la trajectoire, la force, et la lance sa boule.



Le billard est superbement réalisé. Effet de transparence et finesse des graphismes sont au rendez-vous.

# SUPER MONKEY

**P**remier jeu d'un éditeur tiers, Sega en l'occurrence, à sortir sur cette console, Super Monkey Ball est un savant mélange de différents jeux qui ont marqué les années quatre-vingt : le clin d'œil à Spin Dizzy, Marble Madness, Trailblazer ou encore Gyroscope est incontestable. Le principe de Super Monkey Ball est des plus simples, encore fallait-il y penser. Le but consiste à amener au point d'arrivée un personnage coincé dans une bulle indestructible. Attention, ce n'est pas le personnage que l'on contrôle, mais la surface de jeu sur laquelle il évolue ! La jouabilité, un peu déroutante en début de partie, ne pose plus de problème après quelques minutes de pratique.

### Dix, trente ou cinquante

Trois niveaux de difficulté sont proposés. À chacun d'eux correspond un nombre donné de niveaux à parcourir : dix, trente ou cinquante. En fonction de la difficulté choisie, les surfaces de jeu comportent plus ou moins de pièges ou de passages compliqués à franchir. Les niveaux se situant dans l'espace, chaque sortie de piste signifie la perte d'une vie. Prenez garde donc aux cavités, bumpers de flippers, pentes plus ou moins inclinées et autres imperfections des surfaces, qui sont autant d'éléments qui vont vous corser la tâche. Dans les niveaux, il est possible de récupérer des bananes, mais il n'est pas indispensable de les attraper toutes pour terminer le niveau puisqu'elles ne sont là que

pour vous offrir des vies supplémentaires. D'autres options sont disponibles : une course où quatre joueurs peuvent s'affronter sur le même écran, un jeu de précision dans lequel on doit atteindre en planant le cœur d'une cible, et un mini jeu de Boston.

### Très amusant

Trois autres jeux cachés sont également proposés : un bowling, un mini golf et un billard. Les débloquer est à portée de tous et demande peu d'efforts, il suffit simplement d'atteindre un certain score. Super Monkey Ball, derrière ses airs petit soft pour enfants, est un jeu d'arcade et de réflexion très amusant, baigné de modes de jeu différents, qui devrait satisfaire les amateurs du genre. ■



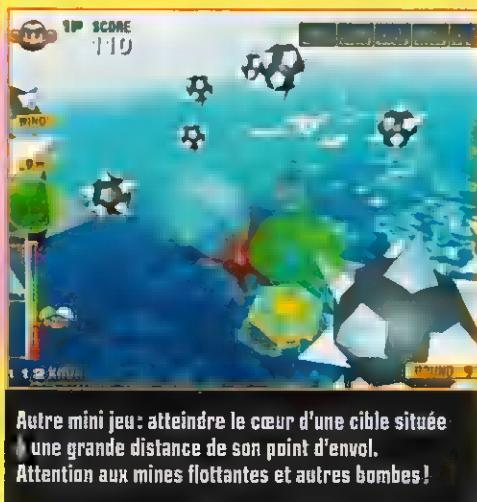
Plus on avance dans les niveaux, plus la difficulté augmente. Ici, des obstacles tentent de vous pousser hors de la piste.



Les premiers circuits ne sont pas difficiles : les courbes sont régulières et la surface de jeu assez large.



Le mini jeu de boxe repose sur un principe simple : éjecter du ring ses adversaires avec un gant de boxe.



Autre mini jeu : atteindre le cœur d'une cible située à une grande distance de son point d'envol. Attention aux mines flottantes et autres bombes !

# test



En terminant le jeu sans perdre une vie, on débloque 10 nouveaux niveaux.



Attention ! ces pics d'acier qui bougent sans cesse de la droite vers la gauche et de la gauche vers la droite ! Avancez prudemment.

Le dernier niveau en mode normal est infernal : les plates-formes bougent dans tous les sens à des vitesses différentes.

**oui!**

**Niiico**

Les premières minutes de jeu sont un peu déroutantes et ne donnent pas vraiment envie d'avancer plus loin. Cependant, rapidement, on se prend au jeu. La jouabilité est parfaite, sensible à souhait, et diriger son personnage à travers la centaine de niveaux est une vraie partie de plaisir. Ajoutez à cela un graphisme hyper propre et des modes nombreux et variés, vous obtiendrez un pur jeu d'arcade passionnant !

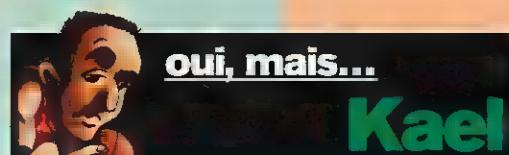


## les plus

- les très nombreux modes
- la variété des niveaux
- la prise en main

## les moins

- attention au mal de mer !
- des niveaux très prise de tête



**Kael**

Monkey Ball est un titre vraiment délirant... à petites doses. La physique de la boule qu'il faut faire évoluer est incroyablement réaliste. Les nombreux mini jeux proposés son super fun comme le bowling, très prenant à plusieurs. Graphiquement, à l'instar de Luigi Mansion, tout bouge de manière très fluide, sans aucun bogue de collision. Les couleurs sont magnifiques et parfaitement adaptées à l'univers du jeu. En bref, nous avons affaire à un excellent titre, mais qui perd un peu de son intérêt après quelques heures de jeu.

Un principe qui n'est pas sans rappeler les grands jeux des années quatre-vingt, mais relookés par la puissance graphique de Game Cube.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : NINTENDO
- RÉFLEXION
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

**intérêt** 84%



# HALF-LIFE

**S**orti sur PC il y a plus de trois ans maintenant, Half-Life reste encore pour beaucoup, la référence absolue en matière de Doom-like. Plébiscité par l'ensemble de la presse informatique et récompensé à de très nombreuses reprises, Half-Life débarque à présent sur PS2.

## Le complexe du militaire

Le scénario de Half-Life est très certainement ce qui fait sa force. Tout commence dans une base secrète de l'armée américaine. Gordon Freeman, le personnage que vous incarnez, est un jeune scientifique. Comme tous les matins, il se rend à son laboratoire. Alors qu'il effectue une expérience, un incident se déclenche et une brèche spatio-temporelle s'ouvre à l'intérieur de la base. Une gigantesque explosion s'ensuit et d'étranges

créatures extraterrestres envahissent le complexe militaire. Le gouvernement américain n'a alors plus le choix: toute preuve de l'existence d'aliens doit être détruite. Des troupes de marines sont envoyées sur place pour le grand nettoyage de printemps. Votre rôle, vous l'aurez compris, consiste à échapper aux aliens, qui sont loin d'être amicaux, mais également aux militaires.

## Dans la ligne de mire

Tout commence donc dans les sous-sols de la base. Équipé d'un simple pied-de-biche au départ, votre armement va rapidement s'étoffer au fil de votre progression. À l'instar de Zelda sur N64, il est possible de locker un adversaire: on se déplace alors autour de lui sans jamais le quitter de sa ligne de mire. Certaines armes peuvent être récupérées sur le corps de victimes. D'autres demandent quelques efforts d'imagination pour être

récoltées. Il faut généralement passer par les gaines de ventilation, ou trouver du personnel sur place pour vous ouvrir certaines portes. Il est en effet très important de ne pas tirer sur n'importe qui. Les scientifiques et les gardes qui, comme vous, se retrouvent prisonniers dans la base, sont d'une grande utilité. Les gardes peuvent vous accompagner quelques instants et faire feu sur les extraterrestres, mais également débloquer certains passages. Les scientifiques, en règle générale, vous informeront de la mission à effectuer. Ils sont aussi là pour vous ouvrir les portes fermées et protégées par une serrure à reconnaissance rétinienne. Faites en sorte de les protéger des attaques aliens, votre travail s'en trouvera grandement facilité.

## Plein la tronche

Vous l'aurez compris, Half-Life n'est pas un Doom-like bourrin.



Le début de vos ennuis: l'expérience tourne mal et les aliens viennent envahir la base militaire.



L'homme à la valise est un personnage mystérieux. On le croise à de nombreuses reprises dans les niveaux... qui est-il? Réponse en toute fin de

# Planète Xen

dans lequel on tire sur tout ce qui bouge, bien au contraire. Il faudra pourtant vous montrer sans pitié à chaque fois qu'un extraterrestre se présentera devant vous. Ils sont nombreux, leur taille varie tout comme leur manière de vous attaquer. Comme dans le film *Alien*, les plus pénibles à abattre sont très certainement ceux qui vous sautent au visage : ils sont petits, rapides et vifs. Utilisez dans ce cas votre pied-de-biche. Les marines ne sont pas là non plus pour faire de la figuration.

## Les gars de la marine

Leur intelligence artificielle est très avancée (étonnant pour des militaires !), et une fois qu'ils vous ont repéré, il devient très difficile de les éliminer sans en prendre plein la tronche. Heureusement, vous êtes équipé d'une combinaison qui fait office de bouclier. Elle sert aussi à vous déplacer sous l'eau plus longtemps, et également à respirer normalement dans

l'espace. La fin du jeu se déroule en effet sur Xen, la planète d'origine des extraterrestres. À cette occasion, on découvre des paysages apocalyptiques ainsi que de gigantesques monstres à la résistance hors du commun. L'un d'entre eux, Gonarch (« N'en a qu'une », pour les intimes), va vous faire passer des moments bien difficiles ! Espace oblige, la gravité est plus faible que sur Terre, et chaque saut demande un dosage de l'impulsion parfait. L'affrontement avec le boss final est très spectaculaire : déjà du fait de la taille de l'alien à détruire, mais également par la qualité des animations proposées.

## Version améliorée

Initialement prévu sur Dreamcast, Half-Life est une réelle réussite sur PlayStation 2. Les programmeurs maîtrisent de mieux en mieux cette console et nous offrent ici un jeu fabuleux au graphisme fin et coloré. Cette version

n'a d'ailleurs rien à envier à celles pour PC. En effet, certains aspects du jeu ont été améliorés, comme les bornes de recharge d'énergie ou de points de santé. Les couleurs sont également plus pétantes. Un vrai régal pour les yeux. Mais ce n'est pas tout...

Pour la première fois dans une version de Half-Life, un mode multijoueur en coopération est proposé. Decay, c'est son nom, vous invite à accomplir différentes petites missions accompagné par un autre joueur humain ou dirigé par la console. À vous de coordonner vos mouvements correctement pour avancer au mieux. Amateurs du genre, Half-Life est très certainement le meilleur jeu du moment sur PS2 et mérite toute votre attention. ■

Le point fort de Half-Life, outre son mode solo, est la présence d'un mode inédit, les missions Decay. Elles sont une douzaine que l'on effectue en coopération avec un joueur ou avec la console.



Le mode Decay propose des missions de coopération entre deux joueurs.



Leurs chemins se séparent rapidement et chacun joue de son côté.



Les ninjas noirs sont célèbres pour leurs déplacements ultra rapides. Utilisez le lock automatique pour les abattre rapidement.



Mais ils sont amenés à se croiser à de nombreuses reprises. En clair, unissez vos efforts.



Ne tuez ni les scientifiques, ni les vigiles. Ces derniers vous aident à abattre les extraterrestres et débloquer certaines portes.



Le boss (à droite), une sorte de fœtus gigantesque, n'est pas évident à tuer. Sa puissance feu est phénoménale.



Une situation bien délicate : si on traverse les rayons bleus on fait exploser les mines ! Que faire ?

# test



## HALF-LIFE

### ARMEMENT

L'armement proposé est très diversifié. En plus des classiques armes à feu on peut récupérer des armes complètement inédites sur le corps des extraterrestres.



Le shotgun est très efficace au corps à corps. Par contre, je vous préfère le fusil d'assaut.



Un adversaire plus impressionnant que résistant, le magnum va lui faire souffler la poussière rapidement.



Le lance-roquettes est l'arme idéale contre les gros adversaires. Ici un tank des marines.



Dans la base extraterrestre les ennemis font feu de partout. Choisir la bonne arme est impératif pour les éliminer rapidement.

### GRANDS MOMENTS

Le mode solo proposé est exceptionnel. Non seulement par son scénario, mais aussi par les situations rencontrées. Quelques exemples en images.



Les marines hélitreuillés débarquent par surprise au-dessus de vous.



Un des nombreux boss du jeu. Impossible de le tuer avec des moyens conventionnels.



Pour détruire un hélicoptère, à défaut de missile, rien de plus efficace qu'un lance-roquette.



Une gaine d'aération classique... sauf que les balles viennent la percer ! Effets spéciaux géniaux !



Autre grand moment du jeu : tuer un boss et faire exploser un mur d'enceinte grâce à un satellite.



Premiers pas sur la planète Xen. Le graphisme est soigné et l'impression de désolation bien rendue.



oui!

Niiico

La version PC m'avait complètement retourné, le jeu PS2 m'achève définitivement ! L'aventure est en tout point identique et contient même de nombreuses améliorations graphiques : images plus hautes en couleurs, contrastes plus prononcés et textures retravaillées. Le moteur graphique est d'une rare efficacité et les ralentissements sont rares. Grâce à un scénario riche, le mode solo est le meilleur qui soit actuellement. Différents modes multijoueur sont également disponibles, qui valent tous le détour. Une durée de vie exceptionnelle !



Si les décors de la planète Ken sont réussis, le fond d'écran, dû à une forte pixelisation, est bâclé.



Gonarch (« N'en a qu'une ») est un boss impossible à détruire. Il faut le faire fuir à travers tout le niveau. Bon courage !



Je le crois pas ! Les scientifiques américains utilisent encore des Amstrad CPC 464. Vous le croyez, ça ?



Une phase délicate du jeu : comment parvenir jusqu'au téléporteur au centre d'écran ?



Après avoir fait un carton sur PC, Half-Life arrive enfin sur console. On ne peut que s'en réjouir car c'est vraiment un chef-d'œuvre du genre. En plus d'une action soutenue, Half-life bénéficie d'un scénario passionnant, ce qui est rare dans ce type de jeu. La version PS2 ne manque pas d'atouts : un beau graphisme (nettement plus coloré que sur PC), une jouabilité irréprochable et une animation très rapide. On appréciera également la possibilité de sauvegarder à volonté, ainsi que des temps de chargement très rapides. Half-life offre une bonne durée de vie, d'autant plus que les modes multijoueur sont très réussis. Un titre incontournable pour les fans de Doom-like et pour tous ceux qui veulent s'y initier.



## les plus

- la qualité graphique
- la prise en main
- la souplesse de l'animation
- un mode de jeu inédit
- la durée de vie
- la richesse du scénario

## les moins

- pardon ?

## intérêt

96%

Half-Life est le jeu qui a donné ses lettres de noblesse aux Doom-like. Une réalisation exceptionnelle et sans défaut pour cette version PS2.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : GEARBOX
- Éditeur : VIVENDI
- DOOM-LIKE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



# FIFA 2002



Cette belle phase offensive risque de mettre à mal la défense.



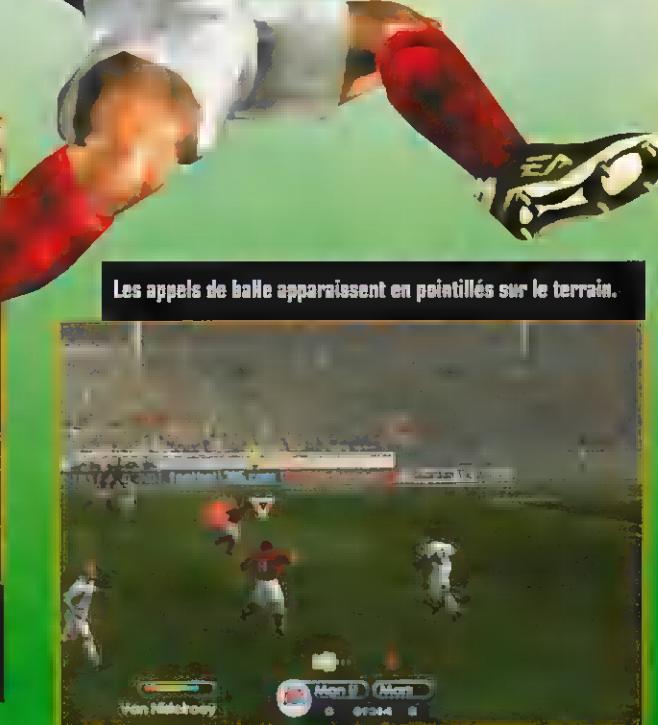
Le zoso après un but d'anthologie. Le stade est en délire.



Les dribbles sortent facilement avec les boutons L1 et R1.



Barbez sort dans les pieds de l'attaquant. Impressionnant!



Les appels de balle apparaissent en pointillés sur le terrain.

**L**a fin de l'année arrive, et son traditionnel Fifa avec. Electronic Arts, sensible aux nombreuses critiques formulées à l'égard des précédentes versions, a mis un point d'honneur à proposer un titre doté d'une nouvelle jouabilité plus intuitive au service de la qualité graphique inhérente à ses productions. Le premier menu de sélection permet d'accéder aux nombreux modes de jeux proposés. Licence oblige, tout ce qui se fait de mieux, et même plus, dans le genre équipe de foot est présent. L'ensemble des tournois les plus importants du globe sont sélectionnables pour des matchs à très haute tension. Vous pouvez choisir de participer à une saison complète, où vous prenez en main la

destinée d'une grande équipe pour l'emmener au sommet de la hiérarchie mondiale. Il faut alors impérativement assurer de bons résultats dans tous les matchs imposés.

## La classe internationale

Un mode de jeu spécifique permet de participer aux éliminatoires du prochain Mondial. Autant dire que les émotions sont fortes et qu'il va falloir bien s'entraîner pour arriver à la consécration finale. Les options de jeu sont particulièrement complètes. Ainsi, vous pourrez gérer la stratégie de votre formation et placer comme bon vous semble les joueurs sur le terrain. De très nombreuses statistiques facilitent le choix des joueurs et viennent vous renseigner précisément sur l'état de forme de votre équipe. Un mode « creation center » est également là pour vous permettre de changer les aptitudes des joueurs présents ou d'en créer de nouveaux de toutes pièces. ■



Petit vient d'ouvrir le score pour l'équipe de France.



Fifa a bien changé. Il est étonnant et agréable de prendre conscience des efforts fournis par les développeurs pour donner à cette nouvelle cuvée une jouabilité digne de ce nom. Le nouveau système de passes, avec des appels en profondeur, est une bonne idée, et l'ensemble des actions possibles a gagné en clarté et en précision. Mais – car il y a un mais –, l'intelligence artificielle et le temps de réaction des joueurs ralentissent très souvent les parties. La précision est plus grande, mais il reste quelques zones d'ombre. En revanche, les graphismes sont tout à fait corrects.

## Tempête dans un verre d'eau



## les plus

- le graphisme soigné
- les modes complets
- le bon système de passe

## les moins

- quelques imprécisions
- l'intelligence artificielle
- la lenteur des réactions

## intérêt

89%

Fifa 2002 est un beau jeu qui innove et surprend. La prise en main traditionnelle des Fifa devient moins évidente au profit d'une plus grande profondeur.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



# FIFA 2002

**L**a PlayStation aura une nouvelle fois droit à son Fifa cette année. Cette mise à jour arrive avec un bouleversement dans le domaine de la jouabilité. Pour ce qui est des menus de sélection, EA nous gâte comme à l'accoutumée. On pourra ainsi participer à toutes les plus importantes coupes de foot de l'univers. Tous les plus grands clubs et les meilleures équipes nationales sont présents. Même si les placements des joueurs sur le terrain sont entachés de quelques erreurs, la précision de leurs statistiques et leurs caractéristiques physiques sont importantes. Une ligue est accessible dans laquelle tous les matchs sont essentiels. Seul le classement final compte. Disputer une ligue permet d'affiner sa tactique au fil des matchs et de trouver des automatismes dans son équipe.

## Tout pour le foot.

La grande force de ce Fifa est l'importance des options qui, au-delà des paramètres audiovisuels, vous permettront de configurer les aptitudes d'un joueur créé de toutes pièces comme bon vous semble. Mais la nouveauté de ce Fifa 2002 est incontestablement sa jouabilité qui a connu un bouleversement inhabituel chez EA. Un système de passe

précis permet maintenant de distiller de bons ballons aux quatre coins du terrain. Des pointillés sur le gazon vous facilitent la visualisation des appels de balle des attaquants. Il ne tient qu'à vous de donner une passe courte ou longue en utilisant les jauge de puissance de frappe. La profondeur nouvelle de ce Fifa ouvre la voie à des matchs enlevés et dynamiques.



non, mais...

Toxic

La réalisation de Fifa 2002 sur PS n'est pas suffisante pour vous pousser à l'acheter. Reste qu'il faut tout de même noter les beaux efforts des développeurs pour insuffler une nouvelle vie à la série. Les actions sont plus intuitives qu'auparavant et le réalisme a gagné en profondeur. Mais ne vous y trompez pas, il plus gros du travail d'EA a porté sur la version PlayStation 2.



## Le foot à l'ancienne

Les plus



## les plus

- la jouabilité plus intuitive
- les statistiques et les options complètes

## les moins

- l'animation qui donne des maux de tête
- l'action parfois confuse

## intérêt

82%

Fifa régalerai les joueurs qui ne cherchent pas de complication. Si la réalisation reste très moyenne, le nouveau système de passe est plutôt bien senti.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA SPORTS
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

# NY RACE

Difficile de s'orienter dans ces passages. Les fils en travers gênent considérablement.

**E**nfin un jeu qui sort un peu de l'ordinaire. Certes, les courses futuristes ne sont pas rares sur nos consoles, mais NY Race s'avère assez spécial. On pilote un engin volant, assez rapide, pouvant se déplacer horizontalement et verticalement. Les courses ont lieu entre d'immenses buildings, et on ne voit jamais le sol. Ni le ciel d'ailleurs ! Étonnamment, les possibilités de déplacement de droite à gauche sont très

réduites. On passe la majeure partie des courses à monter ou descendre pour éviter toutes les enseignes, tuyaux, fils, et autres objets. Enfin, on peut récupérer divers bonus qui permettent de mettre des coups de boost ou d'explorer ses adversaires.

### Avere en sensations

Dès les premiers mètres, on ressent une frustration. La vitesse n'est pas au rendez-vous... Certes, les vaisseaux vont relativement vite, mais les sensations sont assez mal retranchées. Ensuite, c'est la précision de conduite qui déçoit. Compte tenu du nombre d'obstacles à éviter, de la difficulté de

certaines tracés, on aurait apprécié un pilotage plus fin et intuitif. D'autre part, si le visuel est d'assez bonne facture, l'animation ne suit pas, et des ralentissements fréquents viennent gêner le joueur. Dommage, car les circuits regorgent de détails, et l'impression de profondeur est particulièrement bien retranscrite. Bref, vous l'avez compris, ce NY Race ne restera pas dans les mémoires. Même si le concept est attrayant, trop d'imperfections viennent nuire au plaisir du jeu. ■

## Un concept attrayant...

**Non, mais...**

**Zano**

NY Race a des arguments pour séduire les joueurs qui recherchent un jeu de course sortant un peu de l'ordinaire. Foncer entre d'immenses buildings et enchaîner les piqués pour augmenter sa vitesse est assez amusant, mais le manque de précision et de réaction des engins gâchent tout. De plus, il y a beaucoup trop d'obstacles : on passe son temps à se manger des pancartes, des fils, etc. Enfin, on n'a pas l'impression d'être à plus de 250 km/h, et on s'ennuie donc rapidement. Essayez-le avant d'acheter...

La plupart du temps, on fonce entre de grands immeubles.

Seuls ces tunnels offrent quelques sensations de rapidité.

En piquant, on prend pas mal de vitesse. Dommage que cela se termine souvent par un carton dans un tuyau.

**NYR**  
NEW YORK RACE

### les plus

- le concept
- les décors réussis

### les moins

- le manque de vitesse
- les ralentissements
- la difficulté

### intérêt

78%

Quelques inconditionnels de courses futuristes vont peut-être aimer, mais la plupart seront déçus par le manque de sensations et la difficulté du pilotage.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : KALISTO
- Éditeur : WANADOO
- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : CONSÉQUENTE



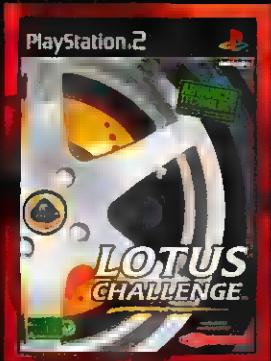
# LOTUS CHALLENGE™

ADVANCED  
TECHNOLOGY  
100% ANALOGIC

*De nouvelles sensations analogiques  
pour la nouvelle génération de simulation automobile*

**2 jeux en 1 : 36 missions et 30 courses**

- Intelligence artificielle compétitive et réaliste
- 38 véhicules mythiques à débloquer
- Dégats et chocs impactant, immédiatement votre conduite
- 1 à 2 joueurs
- 5 modes de jeu et des cascades inédites



## GAGNEZ UNE LOTUS ELISE

d'une valeur de 210 000 FRS\* du 31 Octobre 2001 au 15 Janvier 2002  
en appelant le **08 36 68 94 95\*\*** et retrouvez chaque semaine sur [turbo.fr](http://turbo.fr)

les 2 joueurs sélectionnés pour la grande finale Lotus challenge

Le règlement du jeu est déposé chez Maître Saragossi, huissier de justice à Paris et peut être envoyé sur simple  
RCV, Concours Lotus Challenge, 2-qual Autogny - 92800 ASNIÈRES - 0826 829 830.

e.a.

VALEUR :  
210 000 FRS





# CRASH BANDICOOT:

## LES MACHINES DE CRASH

Pour arriver à ses fins, notre héros va devoir piloter toutes sortes d'engins. Mis à part les voitures ou les avions, on trouve quelques inventions étonnantes, pas faciles à piloter pour autant...



**REMPER**  
La course en jeep est assez simple, mais amusante. Le premier remporte un cristal.



Assez difficile à piloter ! Mieux vaut être prudent avec cet engin.



Pas évident de trouver ce qu'est exactement cette machine. Mi-insecte, mi-bombardier...

**L**e célèbre Crash est de retour. Après quatre épisodes sur PSone, c'est maintenant la PS2 qu'il s'attaque. Une fois de plus, l'humour et le fun sont omniprésents, et les phases de plates-formes classiques sont plus que jamais entrecoupées de petites épreuves originales. Préparez-vous à conduire un 4x4, à surfer, à piloter dans l'espace... Comme dans beaucoup de jeux vidéo, votre mission est particulièrement simple à résumer : vous devez sauver le monde... PS2 oblige, ce nouveau Crash Bandicoot offre un visuel encore

plus attrayant. On se balade dans de superbes niveaux, bien détaillés et très colorés.

### Lifting réussi

Crash, quant à lui, est superbe et bouge toujours aussi bien. Bref, il n'y a plus l'ombre d'un pixel à l'horizon. Le jeu propose des graphismes riches et soignés. Malheureusement, c'est la seule évolution marquante. Le jeu se découpe en cinq grandes zones ; chacune est composée de cinq niveaux gardés par un boss. On y collectionne toujours

les pommes, on éclate des caisses, et on se bastonne avec tout un tas de bestioles. Les passages bonus et les caisses cachées sont également au programme, et, comme d'habitude, terminer le jeu à 100% demande quelques bonnes nuits blanches. Bref, un Crash Bandicoot classique, comme on l'aime...

### Renard à tout faire

Comme précédemment, le jeu propose des phases de plates-formes ultra classiques au cours desquelles on saute, grimpe, glisse, etc. Mais, une fois de plus, de nombreuses séquences originales et amusantes sont au programme. Ainsi, par exemple, après une bonne petite descente en snowboard poursuivi par une avalanche, on pourra s'adonner aux joies de la trottinette ou se prendre pour un homme grenouille. Crash pilotera aussi bon nombre d'engins, comme les

Certains décors sont vraiment réussis. Les balades en sous-marin valent le coup d'œil.



Certains passages demandent un tantinet de précision...

# THE WRATH OF CORTEX

avions, les jeeps, ou les sous-marins. Seule ombre au tableau, le maniement de ces machines n'est pas toujours aisés, il faut quelquefois se prendre un bon nombre de gamelles avant d'en comprendre le fonctionnement.

## Bonne ambiance

Vous l'avez compris, le jeu reste très fidèle à ses prédecesseurs, et devrait donc plaire aux fans. Le brin de folie de Crash, les musiques déjantées et les bruitages farfelus sont à nouveau présents. Rien

redire, ce quatrième volet respire la bonne humeur. Pas besoin d'être «aware», tout le monde s'amusera; les acharnés tenteront les 100%; les autres avanceront sans difficultés jusqu'à la fin. Sans gros défauts, on peut juste lui reprocher de ne pas avoir vraiment évolué en passant de la PSone à la PS2. C'est quasiment le même jeu en plus beau, dommage...

## Mangez des pommes !



Lors de plusieurs niveaux, Crash est à l'intérieur d'une sphère. Amusant, mais délicat.



Avec cet équipement de robot, Crash peut shooter ses adversaires de loin.



oui!

Zano

Sans être un grand fan des Crash Bandicoot, je dois reconnaître que cet épisode tient la route il s'avère particulièrement divertissant. Il n'y a aucun temps mort, les passages ennuyeux sont très rares, on est souvent agréablement surpris par l'originalité de certaines épreuves. Avec son graphisme soigné et sa bande sonore parfaitement adaptée, il s'impose comme l'un des meilleurs jeux du genre sur la PS2. Seul petit reproche, la précision du perso semble un poil en dessous de celle des précédents volets... Et espérons que les temps de chargement seront optimisés sur la version finale.



Vous avez déjà vu Crash aux rayons X?

## CRASH ACROBATIE

Le nombre de mouvements du héros est assez important. Il reste néanmoins assez simple à diriger; seuls les passages les plus ardu斯 peuvent donner lieu de belles gamelles. Au fil du jeu, il apprendra de nouvelles aptitudes, comme la tornade, le double-saut, ou bien le maniement du bazooka.



Même suspendu au plafond, Crash peut déclencher son attaque.



Sa discipline de prédilection reste quand même la tornade, pour éclater les caisses.



Sans le bazooka, impossible de casser les caisses de nitro sans y laisser sa peau...

# test

## CRASH BANDICOOT : THE WRATH OF CORTEX

### C'EST COCO QUI S'Y COLLE

Quelques niveaux se déroulent avec la sœur de notre héros. Moins agile, elle est quand même facile à diriger. Son coup de pied fait aussi mal que la tornade de son frère!



0/22  
Une petite course avec une avalanche pour Coco.



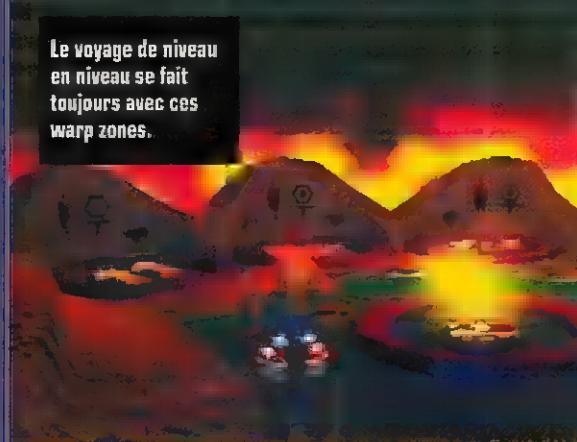
Elle assure la sécurité ! Elle pilote un vaisseau spatial.



Elle aussi peut se livrer au jeu des niveaux bonus.



Les incontournables plates-formes en mouvement



Le voyage de niveau en niveau se fait toujours avec ces warp zones.



Un long combat est nécessaire pour se débarrasser de ce boss.



Il faut récupérer les vingt-cinq cristaux de ce type pour pouvoir défier le boss de fin.



Crash était assez attendu, logique que la PS2 ait droit à sa version. C'est réussi, graphiquement fin et bien coloré, les univers des niveaux sont agréables et bien réalisés. Le jeu reprend le même principe qu'avant, plates-formes alliées à tout un tas d'autres genres, les actions de jeu sont variées. On retrouve le principe des clefs de vitesse et du décompte de caisses. Avec tout un tas de petits secrets... Dommage que les chargements soient longs sur cette bête...



### les plus

- le visuel soigné
- l'ambiance
- la variété des épreuves

### les moins

- le manque d'innovations
- le perso un poil imprécis
- les chargements longuets

### intérêt

92%

Un très bon Crash Bandicoot. Les ingrédients qui ont fait succès des précédents volets sont réunis. Les amateurs du genre vont adorer !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TRAVELLER'S
- Éditeur : UNIVERSAL
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

## Liste des magasins

**PARIS/ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tél. 01 53 320 320

**PARIS/JUSSIEU**  
46 rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tél. 01 43 59 59 59 - 01 45 33 68 68

**PARIS/ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS  
Tél. 01 43 29 65 55

**PARIS/VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tél. 01 44 05 00 55

**PARIS/VAUGIRARD (15)**  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris  
Tél. 01 53 688 688

**CHELLES (77)**  
Centre Commercial Chelles 2  
Nationale 34 - 77200 Chelles  
Tél. 01 64 26 70 10

**ORGEVAL (78)**  
C. Ccial Art de Vivre Niv 1  
Tél. 01 39 09 11 60

**VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 Versailles  
Tél. 01 39 50 51 51

**VELIZY (78)**  
37, avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tél. 01 70 70 500

**CORBEIL (91)**  
Centre Commercial VILLAGE A6  
91815 VILLAGE  
Tél. 01 60 86 28 28

**ANTONY (92)**  
25 av. de la Division Leclerc N°20  
92160 Antony  
Tél. 01 46 665 666

**BOULOGNE (92)**  
60 av. du Général Leclerc N°10  
92100 BOULOGNE  
Tél. 01 41 31 08 08

**LA DEFENSE (92)**  
C Ccial Les Quatre Temps  
Rue des Arcades Est - Niv 2  
Tel. 01 47 73 00 13

**AULNAY (93)**  
C Ccial Parinor - Niv 1  
93606 Aulnay sous Bois  
Tél. 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**  
63 avenue Jean Jaurès N°3  
93500 PANTIN  
Tél. 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**  
C Ccial St Denis Basilique  
6 passage des Arboletriers  
93200 ST DENIS  
Tél. 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**  
C Ccial DRANCY AVENIR  
220, rue de Stalingrad - N°185  
93700 DRANCY  
Tél. 01 43 11 37 36

**CHENNEVIERES (94)**  
C Ccial PINCEVENT N°4  
94499 ORMESSON  
Tél. 01 45 939 939

**CRETEIL (94)**  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Creteil  
(Entrée rue piétonne, Creteil Village)  
Tél. 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau N°1  
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Orléans)  
Tél. 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C Ccial Val de Fontenay sous Bois  
94120 Fontenay sous Bois  
Tél. 01 48 76 6000

**CERGY PONTOISE (95)**  
C Ccial Cergy 3 Fontaines  
95000 Cergy  
Tél. 01 34 24 98 98

**SAUNOIS (95)**  
C Ccial Camerlour  
95110 SAUNOIS  
Tél. 01 30 25 04 03

**MARSEILLE (13)**  
C Ccial Grand Littoral  
13464 MARSEILLE  
Tél. 04 91 09 80 20

**HEROUVILLE ST CLAIR (14)**  
C Ccial St Clair  
14200 HEROUVILLE St-Clair  
Tél. 02 31 951 952

**TOULOUSE (31)**  
14 rue Tempières  
31000 Toulouse  
Tél. 05 61 216 216

**RENNAIS (35)**  
20, rue du Mareschal Joffre  
35000 Rennes  
Tél. 02 99 78 25 25

**REIMS (51)**  
44, rue de Tolleyrand  
51100 REIMS  
Tél. 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**  
52 Rue Esquermoise  
59000 LILLE  
Tél. 03 20 519 559

**FLERS (59)**  
C Ccial Corrèze Douai-Flers  
RN 43  
59128 FLERS en Escrebieux  
Tél. 03 27 98 05 05

**COMPIEGNE (60)**  
37, 39 cours Guyemer  
60200 COMPIEGNE  
Tél. 03 44 20 52 52

**LYON (69)**  
5, rue Victor Hugo  
69002 LYON  
Tél. 04 72 409 405

**LE MANS (72)**  
44, 48 av. du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél. 02 43 23 4004

**ALBERTVILLE (73)**  
C Ccial GEANT CASINO  
Z.A. du Châtel  
73200 ALBERTVILLE  
Tél. 04 79 31 20 30

**AMIENS console (80)**  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tél. 03 22 97 88 88

**AMIENS PC (80)**  
1, rue Lamarche  
80000 Amiens  
Tél. 03 22 80 05 06

**POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Hulin  
86000 Poitiers  
Tél. 05 49 50 58 58

**Ouvert le Dimanche**  
Jeux en Réseau & Internet

# SCORE GAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH

TOUS VOS

JEUX VIDEO

\*Voir modalités en magasin

## Playstation 2



PlayStation 2  
Ref. 31405  
GTA 3



PlayStation 2  
Ref. 31485  
Age of Empires III



PlayStation 2  
Ref. 30673  
Time Crisis II



PlayStation 2  
Ref. 31307  
Max Payne



PlayStation 2  
Ref. 30669  
World Rally Champ.



PlayStation 2  
Ref. 31573  
SSX Tricky



PlayStation 2  
Ref. 30999  
Half-Life



PlayStation 2  
Ref. 30671  
WipeOut Fusion



PlayStation 2  
Ref. 31306  
Crash Bandicoot



PlayStation 2  
Ref. 31573  
Harry



PlayStation 2  
Ref. Tél.  
Syphon Filter



PlayStation 2  
Ref. 31563  
FIFA 2002

PlayStation 2  
Ref. 30801  
Tony Hawk 3

## Game Boy Advance



Game Boy Advance  
Ref. 31518  
Marcel Desailly



Game Boy Advance  
Ref. 30908  
Spyro 4



Game Boy Advance  
Ref. 30844  
WarioLand 4

Jouez au 31 décembre 2001

# SCORE GAMES

MULTIMEDIA

Achetez votre PlayStation® 2

Exclusif



**1499<sup>f</sup>**

\* SCORE-GAMES vous propose la PlayStation PS One 8000 (sans réserve de jeu) portant un jeu exclusivement réservé à la PlayStation 2. Ce jeu (total de 1000 francs) est à ajouter à la différence.

\* SCORE-GAMES vous propose votre PlayStation (version modèle) 2000 (sans réserve de jeu) portant un jeu exclusivement réservé à la PlayStation 2. Ce jeu (total de 1000 francs de la PlayStation 2). Vous ne payez que la différence.

N'oubliez pas que nous reprendons également tous vos jeux, sans pourvoir déduire du jeu de la PlayStation 2.

**POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE-LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS\***

(Le délai de livraison en 24H à 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) \* Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -



VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TÉLÉPHONE :

01 46 735 720

PAR FAX :

01 46 735 721

PAR MINITEL :

36-15 SCOREGAMES

PAR INTERNET :

SCOREGAMES.COM

SCOREGAMES

Prénom : \_\_\_\_\_

Nous n'achetons que aux acheteurs

d'au moins 18 ans

Je certifie être majeur(e)

Recette d'appeler votre

signature : \_\_\_\_\_

Score-Games VPC

6-12, rue Rivaule

92245 MALAKOFF cedex



### Mode de Règlement

- Je règle par chèque
- Je règle par mandat
- Je règle par Carte Bancaire n° :

_____	_____
-------	-------

Expire le \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_

Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock

_____	_____
-------	-------

Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F

Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F

Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 99F) Console/Lecteur 320F

Total à payer



PREMIER SUR LE RAP  
www.skyrock.com



# ACE COMBAT 4

**C**omme son nom l'indique, Ace Combat met aux prises des avions de... combat. Les péripéties des trois premiers épisodes avaient su, en leur temps, régaler les possesseurs de PlayStation. Voici le quatrième volet, mais cette fois sur PlayStation 2. Dans ce nouvel épisode, tout est plus beau et plus extrême. Le scénario vous met dans la peau d'un jeune pilote qui va devoir accomplir de nombreuses missions pour qu'au final, le Bien l'emporte sur le Mal, sur fond de cinématiques qui situent habilement le scénario dans le temps. De nombreuses missions vont s'enchaîner et vous obligerez à réaliser des exploits aériens qui resteront gravés à jamais dans la mémoire de vos concitoyens. La mesure que vous progressez dans l'aventure, les missions se font de plus en plus spectaculaires et dangereuses. Vos exploits vous rapporteront un certain nombre de bonus et de crédits. Ceux-ci vous serviront à acheter des armements de pointe et des avions toujours plus performants. Il ne vous restera plus, au départ de

chaque nouvelle mission, qu'à choisir judicieusement votre armement pour mener à bien les objectifs qui vous sont attribués.

## Le jeu de la guerre

Les péripéties sont variées et intelligentes. L'ensemble des missions demande des réflexes et une bonne dose de réflexion pour élaborer une bonne stratégie de vol. Un briefing précis vient vous renseigner sur vos objectifs, et des indications en cours de mission vous guideront. Les décors et la topographie des lieux survolés sont étonnamment variés. Les commandes sont assez simples à utiliser, et de ce fait, les sensations de pilotage deviennent vite griseantes. Un mode entraînement est là pour, progressivement, vous introduire aux subtilités du pilotage et devenir des as. Le mode 2 joueurs permettra des parties endiablées dans l'environnement choisi par vos soins. Mais ne vous y trompez pas : Ace Combat 4 s'oriente évidemment vers l'arcade pure, même si les commandes permettent quelques manœuvres très spectaculaires. ■



Il faut détruire les plates-formes pétrolières pour accomplir la mission. Une bonne approche est essentielle.



Il va falloir éliminer des cibles au sol. Utilisez les missiles à tête chercheuse.



Le mode 2 joueurs va régaler les fans de défis pimentés.

Voilà le genre d'image de rêve qui vous attend !



Un beau départ à missile. Les replays sont magnifiques.



Il faut nettoyer toutes ces cibles au sol.

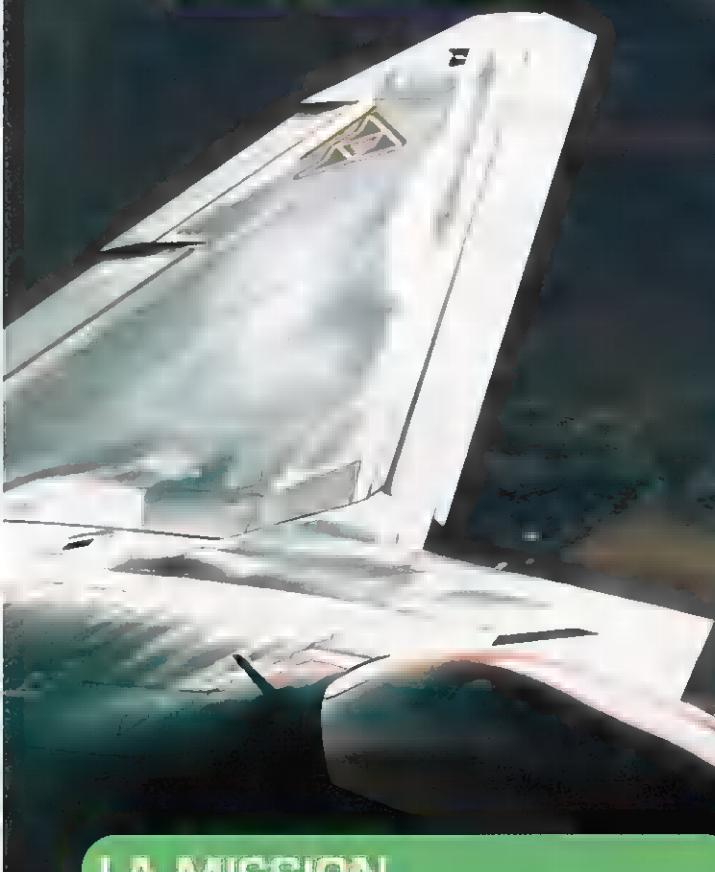


Les montagnes sont le lieu idéal pour une joute aérienne. Plein les yeux !



Le mode entraînement est d'une grande aide au début de la partie.

# Aux plus hauts des cieux !



## LA MISSION

Il faut bien préparer les missions. Une fois le briefing intégré, il faut choisir un avion et son armement de manière à remplir les objectifs. Prêtez attention à toutes les informations pour ne pas passer à côté d'un détail important.



Choisissez l'avion capable de remplir les objectifs de la mission. Ce F-15 est une vraie bombe.



La vue de l'intérieur du cockpit est un peu délicate, mais les sensations sont incomparables.



Les armes doivent vous aider à détruire plus facilement vos cibles. Ces bombes au napalm font de gros dégâts.



# test

Au cours de certaines missions, il va falloir apponter sur un porte-avions. Réduisez la vitesse au minimum.



Cela faisait longtemps que j'attendais cet Ace Combat 4, l'idée d'y jouer sur PS2 me faisait vraiment baver. Je n'ai pas été déçu par cette version import. Graphismes soignés, secrets à découvrir, missions variées... En plus, les replays dépotent un max : on ne se lasse pas d'admirer les passages en rase-mottes ou les offensives éclair. Les dog-fights sont vraiment intenses, ça pète dans tous les sens.



Ace Combat 4 est doté une réalisation impressionnante. Les décors dépayseront beaucoup de joueurs, et l'action tiendra en haleine les plus grands pilotes sur console de la planète. La durée de vie est conséquente, et, surtout, la diversité des situations est un régal. La jouabilité, sans être d'une profondeur sans limite, assure une grande précision dans les moments chauds. Enfin, les petits plus, comme les replays, d'une qualité incroyable, imposeront ce titre comme un incontournable de PlayStation 2.

ACE COMBAT 04  
shattered skies

## les plus

- la réalisation impeccable
- la jouabilité intuitive
- l'intérêt des missions

## les moins

- les décors parfois un peu légers

## intérêt

90%

Cet Ace Combat 4 séduira les pilotes en herbe. Les missions s'enchaînent à un rythme endiablé. Une grande liberté d'action pour un très bon titre.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- COMBAT AÉRIEN
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

# THE LEGEND OF ZELDA

## ORACLE OF AGES

Après le magnifique Link's Awakening sur Game Boy, qui date déjà de quelques années, Link nous revient sur la portable dans deux aventures. Et, grande première, ce n'est pas à Nintendo que nous devons ces perles, mais à Capcom. Dans Oracle of Ages, Link se retrouve dans le monde de Labryanna. Dans ce royaume, Veran, la méchante de service, kidnappe une jeune fille portant le doux nom de Nayru et qui s'avère être l'oracle du temps. La sorcière, après avoir volé les pouvoirs de l'oracle, va faire un tour dans le passé afin d'y construire une tour qui permettra au mal de descendre sur terre. Vous allez devoir remettre un peu d'ordre dans tout ça.

### Ca s'en va et ça revient

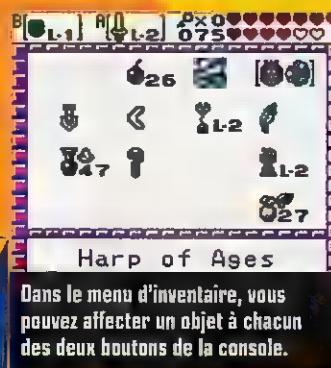
Pour aboutir, il vous faudra retrouver les essences du temps, cachées dans les donjons. Comme à l'accoutumée, vous allez devoir parcourir un vaste monde à la recherche d'indices menant à ces précieux objets. Si une partie de l'aventure se déroule au présent, une autre vous envoie dans le passé. Pour aller du présent au passé vice versa, il vous faut récupérer la harpe et apprendre différentes mélodies. La première

mélodie ne vous le permet qu'à partir de dalles spéciales. Les suivantes vous font voyager comme bon vous semble, offrant ainsi d'avantage de liberté. Bien sûr, chacune de vos actions dans le passé aura des répercussions dans le présent. Par exemple, vous devrez retourner dans le passé pour sauver un village d'une éruption volcanique. Vous pourrez ainsi retrouver dans le futur les descendants de ceux que vous avez sauvés, et obtiendrez des informations importantes.

### À suivre...

Chacune des deux cartouches peut être jouée séparément. Par contre, Capcom propose un petit bonus à ceux qui disposeront des deux. Ainsi, à la fin de l'un des deux volets, vous obtenez un code. Ce code transformera votre deuxième cartouche en vraie suite. La scène d'introduction change, et de nouvelles énigmes sont ajoutées. De plus, les personnages présents dans les deux cartouches vous parleront différemment, et vous permettront de débloquer plein de nouveaux secrets. Si vous possédez une GBC, il serait dommage de passer à côté de ces deux titres vraiment grandioses. ■

## Deux Zelda sinon rien...



Dans le menu d'inventaire, vous pouvez affecter un objet à chacun des deux boutons de la console.



Maku est l'être qui vous assistera tout au long de l'aventure.



Vous rencontrez de nombreux personnages qui vous donneront des indices indispensables pour progresser.



Dans chaque donjon, il faudra affronter un sous-boss et un boss.



Vasu est un bijoutier qui identifie les bagues que vous lui apportez.



Plus vous avancez dans le jeu, plus les énigmes deviennent compliquées.



**Kael**

Capcom a su conserver l'esprit particulier de l'univers de Zelda. Si vous êtes un adepte de cette série, vous ne serez pas dépayssé. D'autant que le gameplay est identique à celui du premier Zelda GB. Les graphismes sont d'excellente qualité, les énigmes se corseront au fil de l'aventure et la durée de vie est immense. Difficile de croire qu'une si petite carte puisse contenir une aventure aussi longue. Enfin, si vous possédez les deux jeux, il sera difficile de vous arrêter.



### les plus

- la réalisation
- la durée de vie
- les énigmes
- tout le reste

### les moins

- On cherche encore

### intérêt

96%

Zelda - Oracle Of Ages est un superbe jeu d'aventure. À la fois long et intéressant, il vous sera difficile d'en décrocher. Un titre indispensable à tout possesseur de GBC.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



## QUATRE SAISONS

Ceci n'est pas la recette d'une pizza. Dans ce nouveau Zelda, Link a la possibilité (et parfois l'obligation) de changer de saison afin de se débloquer et d'accéder à des parties inaccessibles autrement. Il faut pour cela récupérer le bâton des saisons, puis l'utiliser à des endroits précis. Deux exemples concrets.



En automne, les champignons peuvent être coupés avec votre épée.



Au printemps, le lierre a poussé sur les murs. Link peut ainsi accéder à de nouvelles parties de la carte de jeu.



Ce nouveau Zelda, bien que développé par Capcom, reste dans la lignée du précédent épisode. Vous ne serez pas désorienté. Les idées nouvelles foisonnent, tout comme les différentes armes et objets. La prise en main reste impeccable, la qualité graphique est impressionnante, et les limites de la Game Boy Color semblent avoir été repoussées dans leurs derniers retranchements. À posséder impérativement !

# THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS

Développé par Capcom, ce nouvel épisode s'inscrit d'ores et déjà comme une référence en la matière sur la portable de Nintendo.

### Une force mystérieuse

Link est le personnage que vous allez contrôler durant toute la partie. Tout commence à Hyrule. Link est absorbé par une force mystérieuse et se réveille dans une forêt inconnue sur les terres d'Holodrum. Une musique attire son attention, et notre héros se trouve nez à nez avec une troupe de comédiens. Il fait la connaissance de Din, une jeune femme à la beauté fascinante. Alors

que la fête bat son plein, le ciel s'assombrit, et Onox, le seigneur des Ténèbres, fait son apparition. Il enlève Din et s'évapore dans un fracas de tonnerre et d'éclairs. Les saisons se trouvent alors chamboulées, et la vie sur Holodrum menacée. Votre rôle est de retrouver Din et de faire en sorte que les saisons retrouvent leur ordre naturel.

### Un cœur d'énergie

Comme dans tout épisode de Zelda, vous allez parcourir un vaste monde à la recherche de différents donjons. Durant le jeu, de petites quêtes parallèles sont proposées. Il s'agit généralement d'apporter et d'échanger des objets à certains personnages. Ce système de troc, indispensable, vous permet ainsi de progresser dans l'aventure et de débloquer certaines situations. Dans chaque donjon Link trouvera des objets magiques : boomerang téléguidé, bracelet magnétique et bien d'autres armes. Un boss l'attend dans la dernière salle de chacun d'entre eux. Une fois que vous



l'avez vaincu, un cœur d'énergie et un objet magique vous seront remis en guise de récompense.

### Un bâton magique

Outre les donjons à visiter, Link doit récupérer les quatre pouvoirs du bâton des saisons. Ce bâton magique permet de changer instantanément de saison. On passe ainsi de l'été à l'automne ou de l'hiver au printemps.

Il est impératif de changer



Au fil de votre quête, les boss deviendront de plus en plus coriaces. Certains sont parfois capables de plusieurs évolutions !



La plume en niveau 2 se transforme en cape. Link peut ainsi sauter plus loin.

## ya plus de saisons...

de saison au cours du jeu, car des passages se découvrent uniquement à certaines périodes. On jongle ainsi entre les différentes quêtes à accomplir, les donjons à visiter et les saisons à changer. Une bonne mémorisation de la carte générale du jeu est indispensable pour éviter de chercher des heures l'endroit où se rendre. Pour faciliter les déplacements, un système de téléportation est d'ailleurs prévu. Reste maintenant à les découvrir ! Amateurs du genre, possesseurs de Game Boy Color ou de Game Boy Advance, à vous de jouer ! ■



Les clins d'œil aux anciens Zelda sont nombreux. Ici, un fantôme aperçu sur Nes et Super Nintendo.



### les plus

- la durée de vie
- les idées et la prise en main géniales

### les moins

- rien à signaler

### intérêt

96%

Une aventure palpitante, un univers à explorer immense, des idées et des armes nouvelles, de nombreux donjons... Ce Zelda est une pure merveille !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



Seulement deux vues extérieures sont proposées.

## Des courses survoltées



Les courses sont assez musclées, et les concurrents n'hésitent pas à vous bousculer pour passer.



La majorité des courses se passent à fond. Attention aux dérapages qui ralentissent la voiture...

# STUNT GP

Dans Stunt GP, on pilote des voitures télécommandées. Un genre qui n'est pas nouveau, mais qui plaît généralement aux joueurs, car il nécessite un pilotage différent de celui des jeux de caisses classiques.

### De jolis circuits

Dès les premières minutes, on constate que les tracés sont réussis et travaillés. Riches en couleurs, ces derniers possèdent quelques beaux enchaînements de courbes, ainsi que des bosses et tremplins très variés. Les dénivelés sont prononcés, et les détails des décors attirent souvent l'œil. La modélisation des petites voitures est très propre, seul le mouvement des roues aurait pu être mieux retracé. Bref, sur le plan visuel, le jeu est très agréable, mais dommage que l'animation ne suive pas vraiment. Des ralentissements assez fréquents

viennent gâcher le plaisir, même quand il n'y a pas beaucoup de véhicules à l'écran.

### Simple et complet

Piloter ces petits bolides est particulièrement simple, et donc très agréable. Quelques secondes suffisent à en comprendre le maniement et à enchaîner les courbes et les figures sur les bosses. Le jeu propose un grand nombre de courses, dont un long championnat d'une vingtaine d'épreuves. On y gagne des thunes pour booster sa caisse, donc améliorer sa vitesse, son adhérence, mais surtout sa longévité... Eh oui, les voitures télécommandées fonctionnent avec des piles, il faut donc les recharger souvent si l'on veut que leurs performances soient maximales. Au final, ce Stunt GP ne révolutionnera pas le genre, mais plaira aux amateurs du genre. Mis à part son animation peu fluide, il n'a pas de gros défauts et se révèle assez plaisant à jouer.

Les tremplins sont nombreux et permettent de faire quelques jolies acrobaties.



Certains tracés proposent de jolis dénivelés et de belles courbes inclinées.

**oui, mais...**

**Zano**

Stunt GP est divertissant, sans plus. Le design des circuits est excellent, et la facilité avec laquelle on pilote les petites voitures procure un plaisir immédiat, ainsi que de bonnes sensations. Cependant, au fil du jeu, il ne se passe pas grand-chose. Les courses se suivent et se ressemblent, les adversaires ne sont pas très malins, et l'enthousiasme redescend donc très vite. Plus de fun et de surprises aurait été bienvenu... Enfin, il est dommage que le mode 2 joueurs ne soit pas plus original et ne propose pas autre chose que de simples courses.

**STUNT GP**

### les plus

- le nombre de circuits
- la simplicité du pilotage

### les moins

- l'animation peu fluide
- le manque de fun et d'innovations

### intérêt

85%

Un jeu amusant, mais pas extraordinaire. Joli et agréable, il fera passer quelques bonnes heures aux adeptes du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TEAM 17
- Éditeur : VIRGIN
- COURSE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

**Exclusif !**

**addon**  
Vos nouveaux loisirs!

**JEUX VIDÉO / DVD ■ NEUF ET D'OCCASION**

**Jouez  
moins cher !**

**La Play Station 2®**

**+ 1 film \*\***

**1 499 F\***

(1199 €)



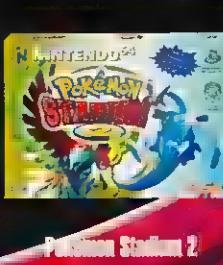
\* Addon vous reprend votre PSone 500 FRF (sous réserve de son parfait état), à valoir exclusivement sur l'achat d'une PlayStation 2. On vous déduit 500 FRF de 1999 FRF (prix de la PS2).

Vous ne payez que la différence soit 1499 FRF. Voir modalités en magasin.

Offre ci-dessus valable pour votre PlayStation (ancien modèle) qui vous sera reprise 300 FRF.

On vous déduit 300 FRF de 1999 FRF. Vous ne payez que la différence soit 1699 FRF.

\*\* Film à choisir parmi sélection, dans les points de vente participant à l'opération.



**SÉLECTION ADDON**

**AIX-EN-PROVENCE**  
1, rue Paul-Bert  
13100  
Aix-en-Provence  
Tél. : 04 42 19 19

**BORDEAUX**  
203-205, rue Ste-Catherine  
33000 Bordeaux  
Tél. : 05 56 92 85 11

**CHAMBERY**  
rue Saint-Antoine  
73000 Chambéry  
Tél. : 04 79 44 73

**ANNECY**  
14, rue sommeiller  
74000 Annecy  
Tél. : 04 52 80 11

**BALARUC**  
Ctre Cial Carrefour  
34540  
Balaruc-le-Vieux  
Tél. : 04 67 43 64 16

**GRENOBLE**  
1, rue Saint-Jacques  
38000 Grenoble  
Tél. : 04 76 00 08 23

**addon**  
Vos nouveaux loisirs!

**LYON**  
31, rue de Grenette  
69002 Lyon  
Tél. : 04 72 41 76

**MONTPELLIER**  
Le Triangle  
34000 Montpellier  
Tél. : 04 67 92 97 59

**OSNY-PONTOISE**  
Ctre Cial Auchan  
95522 Osny  
Tél. : 01 30 38 48 18

**ROUEN**  
50, rue du Grand-Pont  
76000 Rouen  
Tél. : 02 35 68 68

**ROUEN-TOURVILLE**  
Ctre Cial Carrefour  
76410  
Tourville-la-Rivière  
Tél. : 02 35 81 16 16

**SAINT-ÉTIENNE**  
rue Michel-Rondet  
42000 Saint-Étienne  
Tél. : 04 77 21 39 69

**TOULOUSE**  
32, rue des Lois  
Tél. : 05 61 12 12 99  
11, rue des Lois  
Tél. : 05 61 12 33 34  
Ctre Cial Auchan  
73100 Toulouse  
Tél. : 05 61 61 54 00

**TOURS**  
av. Grammont  
37000 Tours  
Tél. : 02 47 75 50 01



## NE LA LAISSE PAS TOMBER

Yorda est incapable de sortir d'ici sans Ico, et inversement. Si cette dernière vient à être capturée par les esprits, la partie est perdue. Il faut donc veiller en permanence sur elle, et s'assurer qu'elle peut vous suivre. Contraignante en apparence, cette protection est en fait passionnante et originale.



Les esprits tentent de capturer Yorda. Il faut alors les frapper jusqu'à ce qu'ils disparaissent.



Elle ne saute pas aussi loin qu'Ico. Il faut donc la soutenir et l'aider à se hisser.



Il faut lui tenir la main pour qu'elle vous suive.

## ICO

Ico est un jeune homme qui a été kidnappé. En tentant de s'échapper de l'immense château qui lui sert de prison, il rencontre Yorda. Cette jeune fille, elle aussi prisonnière de la forteresse, possède d'étranges pouvoirs. Elle est notamment la seule à savoir ouvrir les portes de ce donjon. Ensemble, ils vont donc tenter de s'évader ; mais, curieusement, les esprits qui hantent ce lieu semblent être prêts à tout pour que Yorda ne quitte pas les lieux...

### Gymnastique de l'esprit

Ce jeu va mettre votre matière grise à contribution. Outre les puzzles quasi systématiques dans chaque nouvelle salle, c'est l'attention permanente qu'il faut porter à Yorda qui demande une bonne dose de « cogité ». En effet, elle n'est absolument pas autonome, il faut la tenir

Certaines rencontres permettent d'y voir un peu plus clair sur le mystère qui plane au-dessus de Yorda...

en permanence par la main, la guider, l'appeler, la hisser, la protéger... En revanche, si elle est souvent un fardeau pour le héros, elle lui est aussi indispensable par moments, et même attachante pour le joueur. Ico doit donc redoubler d'efforts pour que Yorda suive sa progression. Très habile, ce dernier peut se hisser n'importe où, tirer et actionner des leviers, et devra aussi manier les armes pour débarrasser la belle des esprits malins.

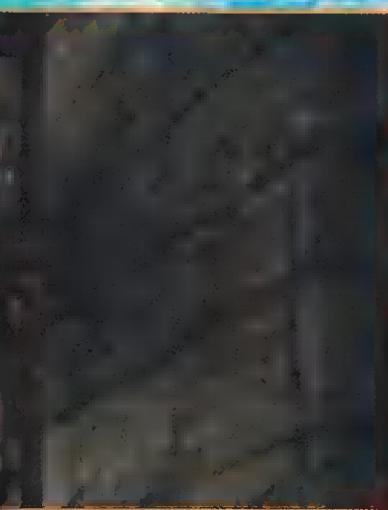
### Que c'est bô !

Mis à part son concept particulièrement attrayant, cet Ico peut également se vanter de posséder un environnement graphique tout simplement magnifique. Les décors superbes, les salles détaillées et les effets de lumière omniprésents confèrent à l'ensemble une ambiance exceptionnelle. Les mouve-

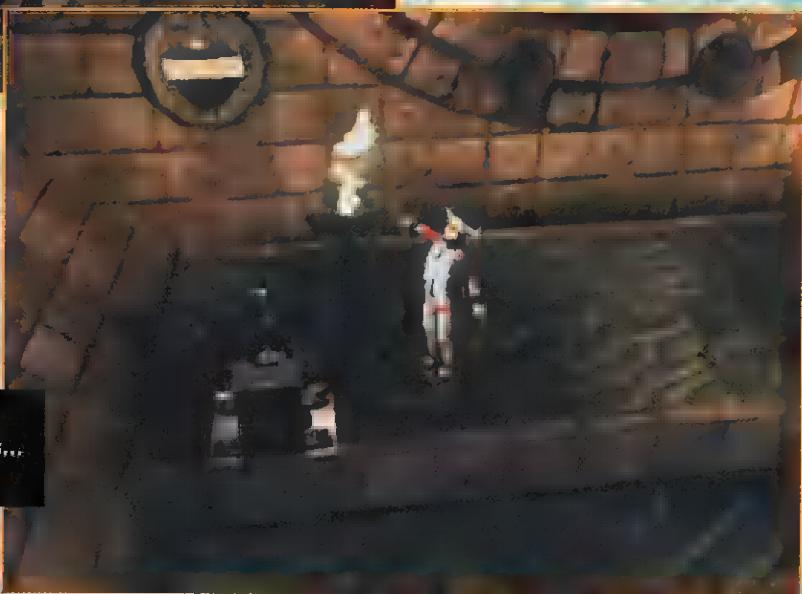
ments des personnages sont nombreux et très réussis. Seul regret : il manque quelques notes de musique ça et là pour accentuer les temps forts de l'aventure. Mais bon, tout le reste est excellent, le perso bouge vraiment facilement, l'histoire est passionnante, on en prend plein les yeux... Bref, un jeu qui plaira au plus grand nombre. Attention, il faut quand même aimer se prendre la tête sur les puzzles. S'ils sont tous logiques, certains pourraient quand même dissuader quelques joueurs... ■



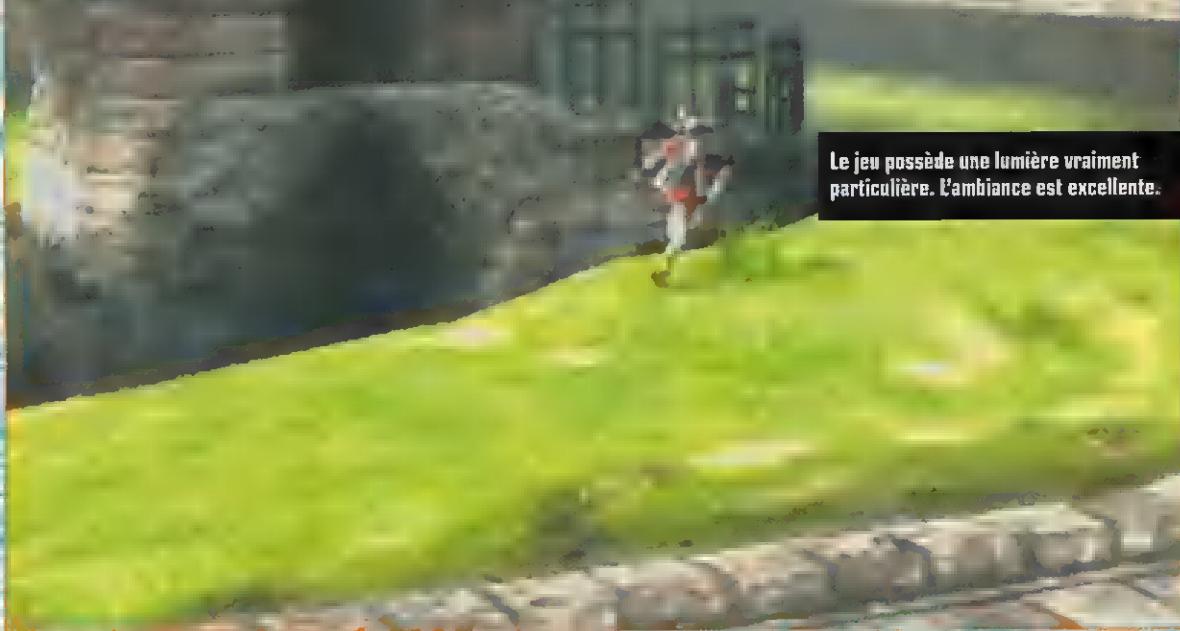
Ico bouge avec un naturel impressionnant. Quelquefois, il est plus proche du singe que de l'humain.



La caméra est souvent assez éloignée, mais les vues d'ensemble valent vraiment le détour.



Allumez des torches pour déclencher des mécanismes... Un grand classique.



Le jeu possède une lumière vraiment particulière. L'ambiance est excellente.

## Un des plus beaux jeux de la PS2



Pour sauvegarder, il faut asseoir les deux personnages sur ce canapé. Original.



Protéger Yorda avec un bâton n'est pas évident. Heureusement, il sera possible de s'équiper d'armes plus performantes.



oui!

Zano

Très rapidement, cet Ico m'a littéralement scotché à la télé. Avant tout, il est superbe. Mais c'est son concept réellement captivant et bien pensé qui fait la différence. Les énigmes ne sont pas insolubles, elles sont simplement logiques. Et la nécessité de gérer en permanence deux personnages complètement différents s'avère passionnant. Bref, je ne peux que le conseiller aux adeptes des jeux stimulant la matière grise... ainsi qu'à ceux qui veulent en prendre plein les yeux !

### oki doki Gia

Ico peut sembler vraiment bizarre au premier abord, mais la recette est d'une efficacité redoutable. On se prend au jeu rapidement, même si le côté très assisté de la fantômette m'exaspère un peu (eh oui ! être une femme libérée, c'est pas toujours si facile). Enfin, si elle n'était pas là, Ico n'aurait pas son charme. Face aux autres productions, ce titre se démarque par son originalité, et par sa réalisation très bien pensée (notamment la gestion des caméras). Pas du tout « tape-à-l'œil », au contraire, Ico ne paie pas de mine, mais qu'est-ce qu'il est bon !

	<h3>les plus</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• le visuel somptueux</li><li>• le concept</li><li>• l'ambiance générale</li><li>• la jouabilité</li></ul>
	<h3>les moins</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>• la caméra trop éloignée des perso</li><li>• le manque de musique</li></ul>

**intérêt** 92%

Un jeu vraiment réussi ! Très beau, original et simple à jouer, il plaira aux amateurs d'aventure et de puzzles.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SCEI
- Éditeur : SCEI
- AVENTURE-RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

# DRAGON WARRIOR VII

**V**oici donc venir Dragon Warrior VII (titre américain de Dragon Quest VII), le RPG qui a nécessité cinq années de développement. Ce « Final Fantasy killer » avait déchaîné les foules lors de sa sortie au Japon. Le succès sera-t-il le même chez nos amis ricains ? L'histoire commence dans la ville de Fishbell. Vous incarnez le fils d'un pêcheur célèbre. Keefer, votre ami d'enfance, vous convie à une chasse au trésor qui vous mène dans un cimetière. Après quelque temps de recherche, vous parvenez à pénétrer dans le temple du lieu, à l'intérieur duquel se

trouvent des fragments de cartes. Ces dernières, une fois complétées, se transforment en téléporteurs menant vers des contrées lointaines. Ainsi, en plus d'avoir à découvrir tous les morceaux de cartes, il faudra aussi venir en aide à tous ceux qui vous le demanderont.

### RPG à l'ancienne

En découvrant ce nouveau Dragon Quest, on ne peut que se remémorer les vieux RPG type Shining Force ou les premiers Final Fantasy. Graphiquement, on est très loin des dernières productions sur PlayStation. Si les décors sont en 3D, les perso-

nages ne sont que des sprites grossiers à l'animation limitée. Pour ce qui est des phases de combat, on reste également sur sa fin : impossible de faire plus classique. Elles interviennent aléatoirement, et, durant les batailles, vous ne contrôlez que le héros. Pour les autres, il est possible de leur donner un ordre, par exemple, utiliser la magie ou guérir. Comme dans le précédent volet, on retrouve le « job system ». Celui-ci permet à vos personnages d'appartenir à une certaine classe. Selon sa nature, les techniques apprises au fil de l'aventure ne seront pas les mêmes. Mais l'habit ne fait pas l'homme ! Et, en dépit de sa réalisation plus que douteuse, Dragon Quest VII brille par une durée de vie confortable et un scénario très accrocheur. ■

Chaque donjon visité vous demandera de la réflexion. Ici, il faut réunir les pierres de couleur identique.



Dragon Warrior VII ne restera sûrement pas gravé dans les annales pour sa qualité graphique. Pourquoi ce titre a-t-il demandé cinq ans de travail ? Mystère... Les combats ne sont pas mieux réalisés, et pire, on ne constate aucune innovation. Mais, malgré tout, on accroche très vite : l'histoire est bien ficelée. De plus, chaque donjon vous demandera une bonne dose de réflexion. Les nombreux puzzles sont bien prenantes et accrocheurs. Dragon Quest VII est loin d'être le meilleur RPG de la Terre, mais ce n'est pas non plus le plus mauvais... ■



C'est dans les villages que vous obtiendrez plus d'informations.

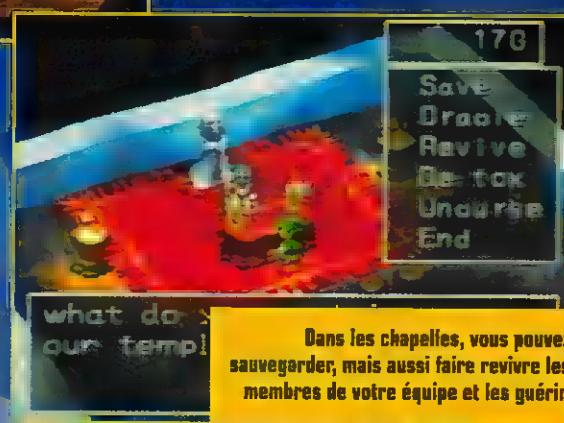
La recherche des fragments de carte constituera votre quête principale.

La possibilité de changer l'angle de vue permet de découvrir des passages bien dissimulés.



Comme vous pouvez vous en douter, vous allez voir du pays.

Maribel : You're going to leave me behind? You jerk!



- 170
- Save
- Dragon
- Revive
- Death
- Undeath
- End

what do we have?

Dans les chapelles, vous pouvez sauvegarder, mais aussi faire revivre les membres de votre équipe et les guérir.

## Dragon Quest VII

**Tes plus**

- la durée de vie
- le scénario
- les nombreux puzzles

**Tes moins**

- la laideur
- la musique
- la jouabilité

**intérêt** 85%

Dragon Quest/Warrior VII n'est pas vraiment à la hauteur de sa réputation. Il est cependant intéressant et agréable à jouer.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ENIX
- Éditeur : ENIX
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

## Graphiquement indigne de la PS !

BANC D'ESSAI COMPARATIF RENTRÉE 2001  
Jouez-vous seul(e) ou avec astuces?

sans astuces

COINCÉ  
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU  
AÏE, UN MOT DE PASSE  
'RAME CETTE CAISSE  
AÏE, LE BOSS  
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ  
TROP DUR CE PERMIS  
PLUS DE MUNITIONS  
DUR A BATTRE, LUI

avec astuces

DÉCOINCÉ  
OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!  
AH MAIS JE LE CONNAIS!  
TIENS? UN TURBO!  
EXPLOSÉ, LE BOSS  
LA PORTE EST OUVERTE  
ÇA ALORS, EU SANS FORCER!  
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?  
DÉSINTÉGRÉ, LUI  
J'ESCAPE EN PLUTON SHADOW

**3615 astuces®**  
 **0892 70 41 41**

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX**  
**SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX**  
**JEUX CONSOLES ET PC**  
**MISE À JOUR IMMÉDIATE**  
**PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON** 

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - **3615 astuces** - ou téléphone - **0892 70 41 41**.

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**S**i Tony Hawk n'est pas le meilleur skateur de la planète, il est de loin le plus médiatique. Il est le meilleur sur la rampe et a créé pas mal de figures dans le domaine du « vert » (abréviation anglaise de « vertical »). On le retrouve donc, lui et tous ses amis, pour une troisième fois, et en exclusivité sur PS2.

### Les retrouvailles...

Les skateurs des épisodes précédents sont tous là, excepté Bob Burnquist remplacé par un nouveau, Bam Margera, un Brésilien qui fait très mal. On arrive donc à un total de 14 personnages dispos, perso créé compris. Neversoft abandonne le système des dollars dans le mode « carrière » et revient aux sources avec un gameplay proche du premier opus.

Désormais, chaque niveau comporte une planche à trouver, cinq points de statistiques à réaliser, et neuf objectifs à atteindre. Les points de stats sont symbolisés par des pastilles THPS3, disséminées sur la carte. La plupart des objectifs connus sont conservés : réunir

les lettres S-K-A-T-E, dépasser les trois scores : High, Pro et Sick, réaliser un trick précis à un endroit précis et trouver la cassette secrète. Désormais l'univers de Tony Hawk est plus vivant, les personnages non jouables sont plus nombreux, et le décor est plus interactif que jamais. Parmi les nouveaux objectifs, on devra aussi assurer le show pour cinq personnes placées à différents endroits clés du stage. La nouveauté la plus intéressante consiste à effectuer une action qui influencera l'environnement du jeu. Par exemple, à Los Angeles, grinder quatre endroits différents déclenche un tremblement de terre ; au Canada, il faut sauter dans le sapin pour ensevelir le lanceur de boules de neige ; et à Skater Island, grinder un certain module ouvre une porte sur la plage où vous attend un bateau pirate... Sans parler des autres surprises qui vous attendent.

### Encore plus nouveau ?

La grande première, c'est la présence d'un mode d'entraînement

le « tutorial » (une première dans un THPS). Le soft a évolué vers plus de réalisme. L'animation est en effet un peu moins rapide que dans le 2, et il est moins aisés d'enchaîner deux ou trois flips de suite. On peut donc parler d'une maniabilité repensée, avec des paramètres nouveaux. Comme, par exemple, le « revert » (bouton R2 en réception de saut), qui fait déraper le rideur à 180°. Désormais, chaque flip peut être effectué deux fois ou plus. Ainsi, on réalise des doubles varial, des triples kickflip, etc., ce sont les « hidden combos ». Une interactivité intéressante avec les perso-spectateurs peut même vous gratifier d'un « spectator bonus » lors de vos plus beaux tricks. Pour finir, sachez qu'après avoir fini le jeu avec un perso, les objectifs en freestyle (comme faire un « cannonball » au-dessus de la rampe) changent. Un paramètre, qui rend le jeu solo un peu moins répétitif sur le long terme, et qui lui permet de se rapprocher un peu plus de la perfection. Tony Hawk 3 est réellement innovant. Une vraie réussite !

## REPLAY YVETTE !

Ben oui, quoi ! Play, play, play, Yvette ! (tous les fans de skate connaissent aussi bien Yvette Horner que mes jeux de mots foireux). Donc, dans THPS3, il y a de superbes replays dans lesquels il faut bouger le bouton R3 pour contrôler la caméra et obtenir des angles sympas.

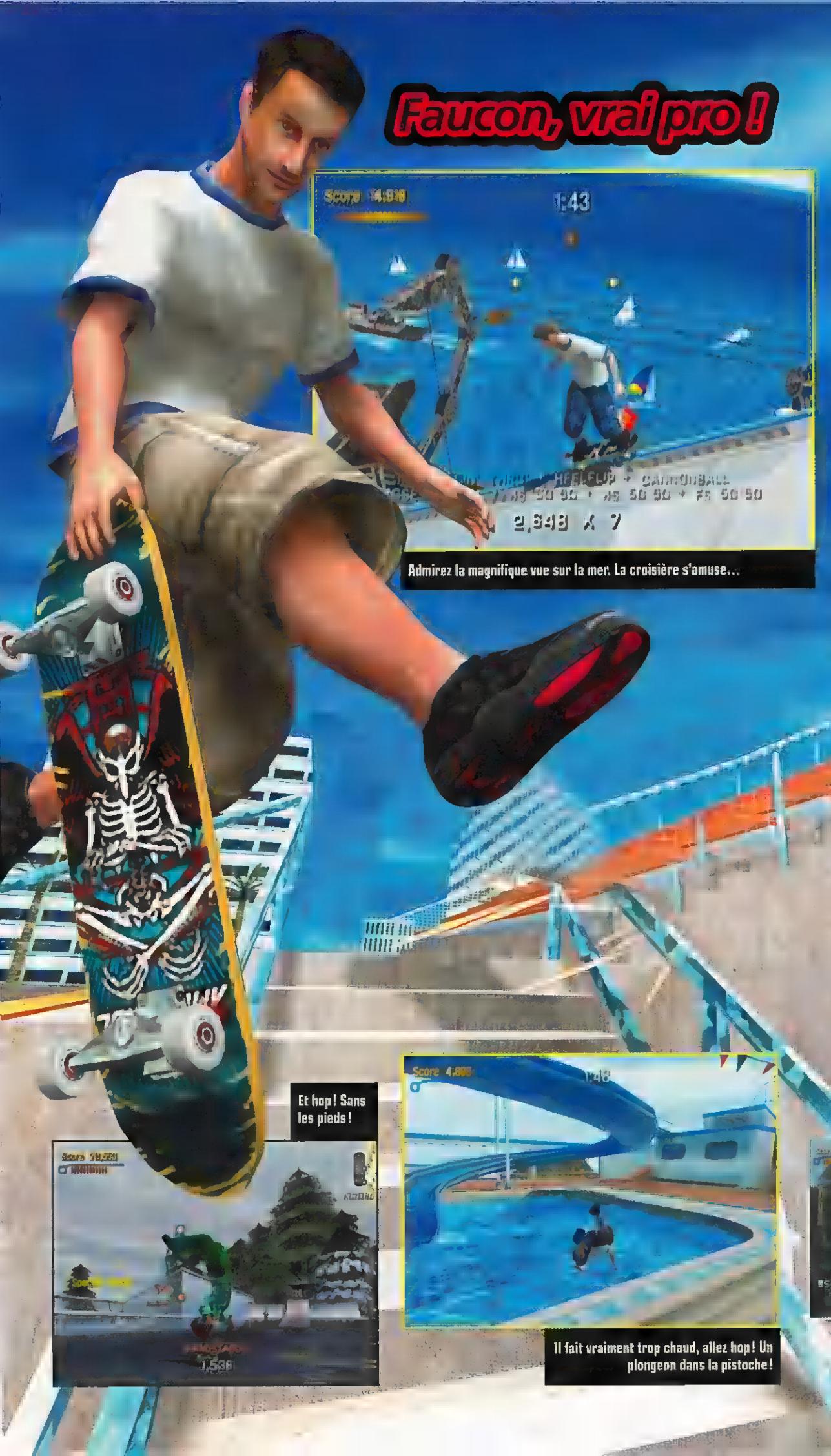


Skate ou snowboard ? Au Canada, on a tendance à faire les deux...



Los Angeles vue des toits : une skyline encore préservée, à l'inverse de celle de New York.

## Faucon, vrai pro !



Et hop ! Sans les pieds !



Score 4.880



Il fait vraiment trop chaud, allez hop ! Un plongeon dans la piscine !

## TAIL OF THE CRYPT

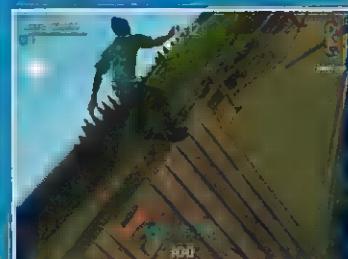
Le niveau Suburbia n'est pas le plus impressionnant graphiquement, mais c'est de loin celui qui possède la meilleure ambiance. La musique du camion de glace, la maison des jeunes avec le rock à fond, la maison hantée et son arbre mort, ses fenêtres qui claquent... La scène est censée représenter une petite ville de la banlieue américaine, et il faut avouer que c'est plutôt réussi.



On aperçoit la maison hantée de ce fait.



Il se passe à Suburbia des phénomènes étranges et parapsychiques.



Un lip trick sur une table de pique-nique penchée à la verticale ! Toute l'Amérique !



Tony dans toute sa splendeur, dans l'arrière-cour de la maison des horreurs.

# test

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

### LA SOIF DE L'OR

Comme dans tout épisode de Tony Hawk's Pro Skater qui se respecte, trois compétitions attendent les skateurs virtuels enragés que vous êtes. Trois runs d'une minute; les chutes baissent votre score, la variété compte. Pour briller, il va falloir effectuer deux runs bien propres, sans trop tomber et en enchaînant un maximum de figures.



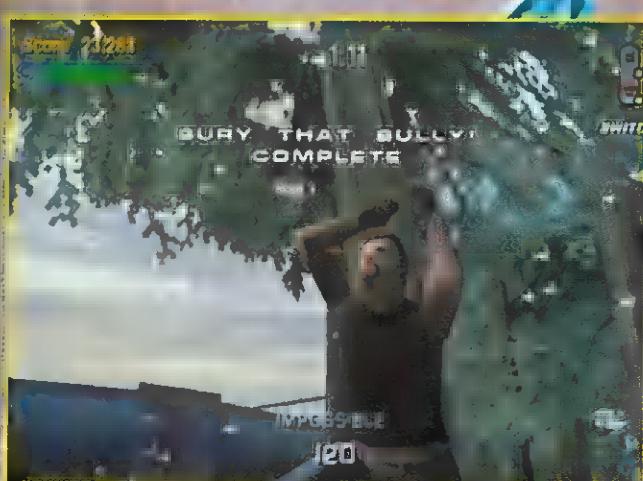
À Rio, il est possible de détruire l'enseigne du skate-park. Cela permet d'atteindre ensuite les fils électriques et des grinds endiables.



À Skater Island, grinder le drapeau pirate permet de sortir faire un tour pour une balade assez exotique.



Tokyo, la ville de lumière au look futuriste, et son métro supersociable.



Le Panda s'amuse à lancer des boules de neige sur tout le monde. Quel relou!



Un beau varial à deux mètres du « coping » (bord de la rampe). Elle est pas belle la vie, vue d'en haut?

### ACHÈTE UNE GUEULE, CONSTRUIS UN PARK!

Les éditeurs de park et de skateur sont bien. Bien sûr, ils ont évolué et proposent un vaste choix. Comme précédemment, des parks prédefinis sont disponibles, ce qui est bien pratique. Car les parks que vous construisez ont souvent l'air super à vue d'œil, mais ne sont généralement pas très fun à jouer. Quant à l'éditeur de personnages, il est toujours aussi abouti et permet tous les délires et fantaisies possibles.



Voici mon park à moi. Ça a l'air super fun, mais en fait je ne l'est pas vraiment, réaliser un bon skate-park demande de la pratique.



Il y a des skate-parks préconçus pour les feignants.



Tout est possible quant à la création d'un skateur!

## OBJECTIF FREESTYLE

Dans chaque niveau, il faudra faire péter un trick à un endroit précis. Cet objectif n'est pas nouveau, on le connaît déjà dans THPS2. La nouveauté, c'est qu'une fois le jeu terminé avec un perso, quand on reprend le mode carrière avec un autre, l'objectif freestyle de chaque niveau change ! C'est pas grand-chose, mais ça allonge un peu la durée de vie.



50-50 TC'S RAIL



Réussirez-vous à faire le tour de l'arc en nosegrind ?

Bans la fonderie il faut grader une structure particulière.

## 1 2 3 ACTION !

Les interactions avec les décors ont parfois de véritables incidences sur le déroulement du jeu. Un petit exemple en trois étapes.



Direction la souche à bagages... Un petit coup de rayon X...

Et on s'envole ! Ah, les jets de l'aéroport !



oui, mais...

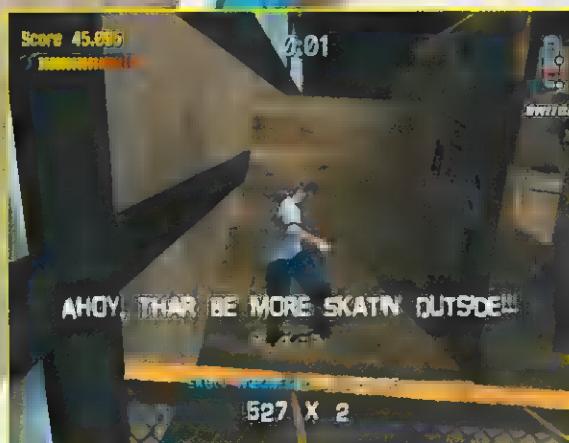
**Kael**

Il est clair que ce nouveau volet est tout aussi bon que les précédents. Graphiquement, ce titre est à la hauteur de PlayStation 2. Mais où sont les réelles innovations ? Il est vrai qu'il est difficile d'ajouter quelque chose à un titre déjà proche de la perfection. On commence sérieusement à se lasser. Pour ma part, j'ai bien plus accroché à Airblade qui est aussi speed que fun. Enfin bon, il est moins réaliste...

yes, sir !

## Switch

Excellentissime ce Tony Hawk's Pro Skater 3 sur PS2... J'en suis encore tout chose ! Même si graphiquement le jeu ne dépote pas autant qu'Airblade, il est très agréable et regorge de détails. Ce troisième volet mise à fond sur l'interactivité avec les éléments qui entourent le skateur : détruire les décors, impressionner les badauds, actionner des machines, etc. C'est vraiment l'éclate totale ! Les niveaux visités sont riches en surprises, et les découvrir tous vous prendra du temps. Avec les éditeurs de park et de skateur, plus complets que jamais, le jeu acquiert une durée de vie supplémentaire... Et avec le mode multijoueur en écran splitté et en ligne, une durée de vie encore accrue ! THPS3 s'affirme vraiment comme la référence des jeux de skate, tous supports confondus. C'est clair, non ?



Score 45.000

2.01

AHoy, thar be more skatin outside!

Maintenant vous savez où grader pour sortir faire le bronzed sur la plage.

Un nouveau mode deux joueurs, le « slap », est disponible parmi d'autres.



## Tony Hawk's Pro Skater 3

### les plus

- les aires immenses
- la durée vie importante
- le gameplay amélioré

### les moins

- faut rendre la version test
- faut attendre la version définitive. La barbe...

### intérêt

95%

Un quasi perfect : des innovations, une jouabilité irréprochable... Neversoft a été inventif et a soigné ce titre. Le skate ultime sur PS2. Désolé pour les autres...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté :

**test**

# TOP GUN COMBAT ZONES

**T**op Gun est de retour sur nos consoles. Au menu: 36 missions aux commandes des plus beaux avions de combat existants (F-14 Tomcat, F-18 Hornet, F-22 Raptor, F-4 Phantom...). Ces derniers sont évidemment dotés d'un arsenal conséquent et particulièrement efficace. Généralement, votre objectif est on ne peut plus simple: faire sauter d'autres avions, des chars ou des bâtiments...

## Un pilotage tranquille

Contrairement à Ace Combat 4 testé en import dans ce numéro, le pilotage des avions est assez simple et ne nécessite que peu de coups d'œil aux instruments. Par contre, les missions sont plutôt corsees ■ demandent une bonne maîtrise de son engin, et un choix astucieux des armes à utiliser. Le jeu

commence par une série d'entraînements, permettant de se familiariser avec les tactiques de combat, puis se poursuit par un ensemble de missions peu variées. Sur le plan de l'armement, on retrouve la mitrailleuse classique mais délicate, ainsi que les incontournables missiles à tête chercheuse. On pourra également se faire plaisir avec les bombes, qui offrent une belle vue surélevée de l'avion.

## Des hauts, des bas...

Hormis une modélisation des avions correcte, mais pas extraordinaire, le jeu contient tout de même de jolis décors, et des aires

de combat assez détaillées. Le plancher des vaches possède souvent de nombreux reliefs et détails, mais, comme d'habitude dans les jeux d'avion, l'horizon est masqué par un épais brouillard.

Si le pilotage est assez simple, on peut également regretter que les réactions des jets ne soient pas plus vives, notamment lors des virages. Il est de ce fait un peu délicat d'éviter les tirs des adversaires. Au final, ce Top Gun est nettement en dessous de Ace Combat 4 sur le plan de la réalisation, mais se révèle plus simple à jouer et peut se targuer d'être nettement moins austère. ■

Difficile de locker tout en évitant les tirs adverses.



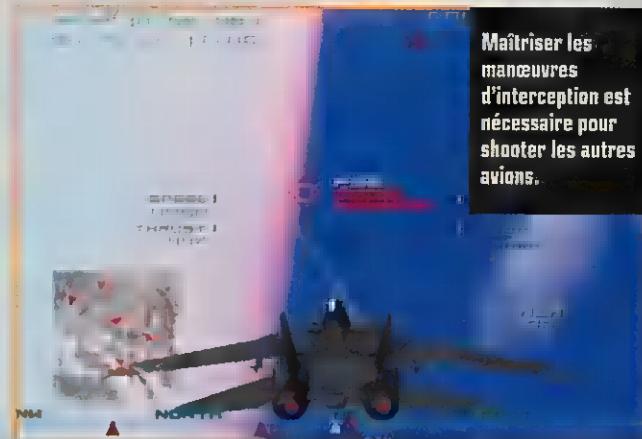
mouais...

Zano

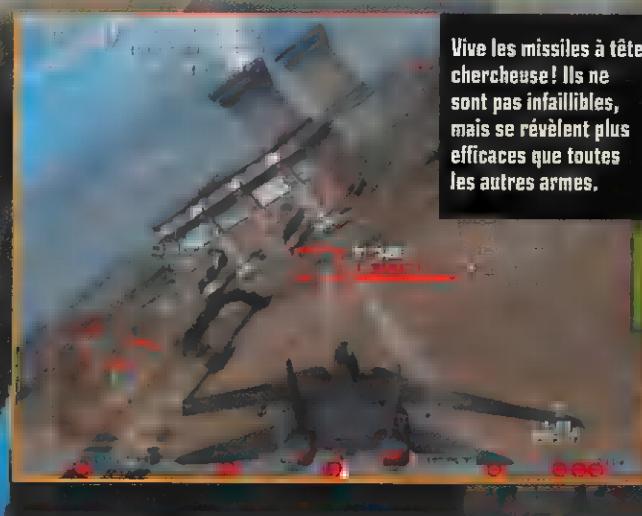
Je me suis amusé avec ce Top Gun - Combat Zones, mais pas très longtemps. Franchement, je me suis pris la tête assez sérieusement avec les avions, trop mous ■ imprécis. Dommage, car la simplicité du pilotage aurait pu être un atout lors des missions les plus ardues. Sur le plan visuel, ce dernier est un ton en dessous de Ace Combat 4, mais se révèle tout de même agréable pour l'œil. Enfin, ceux qui ont aimé la musique de *Top Gun* vont être au septième ciel, elle passe en boucle...

## Ça plane pour moi (© Switch 2001)

La vue depuis le cockpit est réussie, on y sent bien les mouvements de l'appareil.



Maîtriser les manœuvres d'interception est nécessaire pour shooter les autres avions.



Vive les missiles à tête chercheuse ! Ils ne sont pas infaillibles, mais se révèlent plus efficaces que toutes les autres armes.



Certaines cibles doivent être détruites avec les bombes. Une croix blanche indique le point d'impact.

**TOP GUN**  
COMBAT ZONES

## les plus

- le nombre de missions
- la simplicité du pilotage
- le visuel agréable

## les moins

- les avions trop mous
- les missions répétitives
- le brouillard

## intérêt

83%

Un jeu agréable pour qui affectionne le genre, mais ■ manque de précision du pilotage et les tirs un peu aléatoires dérangeront les puristes du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : DIGITAL INT.
- Éditeur : VIRGIN
- COMBAT AÉRIEN
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

### **Volant RX 500**

Volant PS2 compatible  
DualShock™ 1 & 2,  
pédalier séparé.



### **Télécommande PS2**

Télécommande Universelle PS2.



### **Tuner Radio GBA**

Tuner radio pour GBA  
avec écouteur stéréo



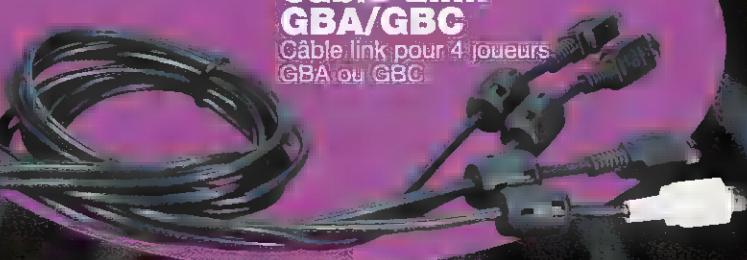
### **Chargeur de bureau GBA**

Chargeur GBA avec coques colorées  
et support de bureau



### **Câble Link GBA/GBC**

Câble link pour 4 joueurs  
GBA ou GBC



# **PS2/GBA Gagnez en confort !**

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

**REmplisseZ ce coupon et retournez-le à :**  
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse  
**transecom s.a.** une société du groupe SAITEK



PC/Mac/Playstation/GBA :  
consoles, volants,  
joystick, manettes,  
souris, accessoires

Nom/Prénom _____
Date de naissance _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
Configuration matériel _____
email : _____

**Saitek**



## MIEUX QUE PARTOUT AILLEURS!

C'est bien simple, dans Pro Evolution Soccer, les sensations et les actions d'anthologie sont plus intenses que dans tous les autres jeux de foot réunis ! Voici quelques exemples pour vous convaincre de la toute puissance de ce soft.



Le tir tacé est très spectaculaire. Quant aux centres en profondeur, ils font des merveilles.



L'intelligence artificielle est de bon niveau. Les gardiens réagissent assez logiquement.



Les gestes techniques sortent facilement : il faut juste se placer à la chute du ballon.



Les replays permettent de constater l'importance et la précision des contrôles de balle.

# PRO EVOLUTION

**I**l y a quelques mois, ce cela est sorti Winning Eleven 5 au Japon. Ce jeu, développé par la fine équipe de la série des PES l'an sur PlayStation, avait su séduire les gamers et les fans de foot en proposant une réalisation et une jouabilité sans égales. Reste alors quelques nouvelles de la version européenne depuis quelque temps, c'est avec plaisir que nous la voyons enfin arriver, accompagnée de nombreuses surprises et innovations. Après une introduction sans surprise mais bien réalisée, le menu de sélection vous propose l'ensemble des réjouissances au programme.

### Le bonheur du sport

Le match amical permet de fouler les plus beaux terrains du monde en compagnie des meilleures équipes nationales et des plus grands clubs, tout simplement. Vous pourrez paramétriser votre équipe comme bon vous semble, utiliser les joueurs de votre choix et élaborer les stratégies d'attaque et de défense ad hoc. Toutes les possibilités

de gestion sont particulièrement poussées. Le mode coupe se décompose en compétitions, regroupant les plus célèbres trophées de chaque continent. Le mode ligue offre une longue compétition où bons résultats sont importants pour chaque rencontre. Ici, pas d'éliminatoires directes, mais un classement au terme duquel il faut finir en tête.

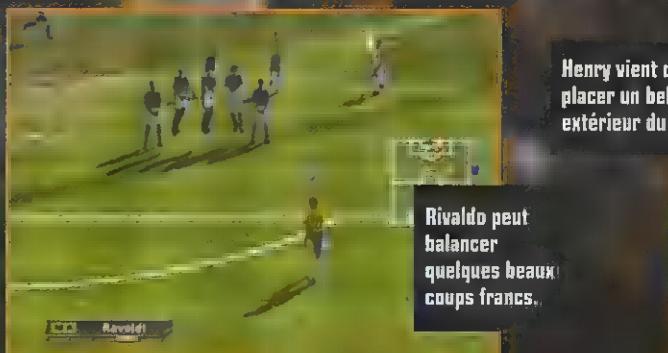
### Douceur et profondeur

Dans le mode entraînement, vous pourrez décomposer toutes les techniques et les situations importantes que réserve le football de haut niveau. Il est essentiel de passer du temps à saisir les finesse de ce Pro Evolution Soccer pour profiter de son incroyable profondeur. Le mode league master, quant à lui, est réservé aux clubs ; vous achèterez de nouveaux joueurs en fonction de vos résultats. Vous pourrez également modifier les patronymes et les caractéristiques des joueurs en présence, la liberté d'évoluer sur

le terrain n'a d'égal que le confort ressenti en parcourant les options nombreuses, autant qu'intelligentes. La prise en main est sans pareille dans le domaine de la simulation de foot. Les centres à effet et le nouveau système de tir, encore plus dynamique, finissent de proposer au joueur une simulation précise et diablement fun. La réalisation soignée régaleront les yeux des spectateurs, ravis de tant de prouesses techniques, qu'elles soient sur le terrain ou qu'elles concernent la programmation même du soft. ■



Va ranger ta chambre ! Tu as vu ce bazar !



Henry vient de placer un bel extérieur du pied.

Rivaldo peut balancer quelques beaux coups francs.



Pires possède une frappe précise. Démonstration !



Elber est un attaquant de race, un vrai patator !

# V'Soccer



Vos victoires et vos buts vont vous permettre d'acheter des joueurs dans le mode league master.

**What a wonderful world!**



Seaman a un peu vieilli. Il est en retard sur le ballon...

Le didacticiel est précis et complet.



**Zano**

Ce Pro Evolution Soccer est un grand jeu de foot signé Konami. C'est vraiment du ISS, comme les fans l'aiment, avec un brin d'énergie en plus. Cependant, il manque toujours à mon goût un peu de pêche dans les frappes et dans les mouvements des footballeurs. Certes, ils bougent bien et l'on développe de belles phases offensives et défensives, mais l'engagement physique des joueurs me semble encore moyennement bien retracé.



Les têtes demandent un bon timing et un placement irréprochable.



**Toxic**

Si Winning Eleven 5 m'avait régalé il y a quelques mois, la version européenne du titre, avec ses améliorations étonnantes et particulièrement décisives, m'a conquis. Pro Evolution Soccer est ce qui se fait de mieux dans la catégorie football sur consoles. La parfaite symbiose entre les graphismes stylés et la jouabilité délicate et intelligente fait de ce soft la merveille attendue depuis des années. Même s'il est possible de critiquer quelques raideurs dans les mouvements des joueurs, l'ensemble impose le respect. Konami innove encore et confirme sa réputation d'éditeur soucieux des gamers et de leurs souhaits. Chapeau bas !

**PRO  
EVOLUTION  
SOCCER**

**les plus**

- la jouabilité énorme
- les divers modes
- le graphisme élégant

**les moins**

- quelques mouvements un peu raides
- les commentaires

**intérêt**

96%

Ce titre novateur propose des sensations extraordinaires. C'est tout simplement le jeu qui offre le plus de profondeur et de finesse footballistiques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : ELEVÉE

# test

# TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN

## CONCOURS DE SAUT

S'il y a un mode qui manque dans ce Test Drive Off-Road Wide Open, c'est bien celui du saut le plus long. Fréquemment, pendant les courses, on se paie des vols planés hallucinants. Certes, la réception n'est pas toujours parfaite, mais elle donne souvent l'occasion d'admirer le décor.



Étonnamment, on peut toujours diriger le véhicule en plein vol.



En promenade, peu importe la réception, seul compte le geste technique.



Sauter est quelquefois le meilleur moyen d'atteindre un point de contrôle avant les autres.

Voici un jeu de caisses comme on en a vu beaucoup. Ce Test Drive Off-Road Wide Open nous propose de nous installer aux commandes de bons gros 4x4 ricains, pour une série de courses sauvages à souhait. Celles-ci se déroulent dans de grands espaces particulièrement accidentés, où il va donc falloir enchaîner de grands sauts avec de bons dérapages, parsemés de coups de pare-chocs bien dosés. Pas nouveau, certes, mais si c'est bien fait, pourquoi pas ?

### Un sentiment de liberté

Les courses sont réparties en championnats, avec comme récompense pour les meilleurs de la thune, évidemment. Les runs ont lieu dans de grandes zones sérieusement vallonnées, où l'on peut aller partout. Cependant, un parcours est généralement imposé, qui consiste à passer une série de points de contrôle. On distingue trois types d'épreuves. Si la course simple consiste à boucler bêtement plusieurs tours avant ses adversaires, la bataille des checkpoints n'impose aucun itinéraire précis. Il faut juste en passer le plus possible dans le temps imparti. Enfin, la course éclair peut s'apparenter à

une spéciale de rallye : un départ et une arrivée différents. Pour chacune de ces épreuves, le tracé reste flou, on peut rouler un peu où l'on veut, sauter où on le désire, et se planter là où bon nous semble.

### Une bonne dose

Grâce à son pilotage particulièrement simple, voire stérile, le jeu se révèle particulièrement défoulant. On peut donc se concentrer sur l'itinéraire ou sur les adversaires et rechercher les plus belles bosses. La sensation de vitesse est au rendez-vous, et la brutalité de l'ensemble couplée à une bande-son particulièrement pêchue procure immédiatement des sensations. Dommage que l'animation ne suive pas... Enfin, on ne risque pas d'hésiter entre les différents modes de jeu, car mis à part le mode carrière, on ne trouve pas grand-chose : un mode course simple, en solo ou en duo, et un mode promenade. Là, vous comprendrez peut-être ce que ressent un garde forestier se baladant dans son 4x4 en pleine nature... Bref, dans un genre pas vraiment nouveau, Test Drive Off-Road Wide Open n'offre pas grand-chose qui soit réellement attirant. Si seulement la réalisation graphique valait le détour... ■



Le Hummer est la star du jeu. Bien boosté, il pousse très fort ! Ça ruge, quoi !



Les bagarres avec les concurrents sont fréquentes, et se terminent rarement à votre avantage.



Zano

J'ai été vraiment déçu par ce titre qui ne possède pas d'arguments capables de convaincre un amateur de course de caisses. Si les zones de jeu sont immenses, elles manquent de finesse et de couleurs et l'ensemble se révèle être uniforme ■ peu attrayant. Bon, la modélisation des voitures est correcte, mais franchement pas extraordinaire. Enfin, le mode carrière, ne captivera pas très longtemps le plus acharné des pilotes. Bref, passez votre chemin, la PS2 a bien mieux à vous proposer.

## Un bon bain de boue

### TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN

### les plus

- le pilotage tout simple
- des niveaux immenses
- une bande-son énergique

### les moins

- le pilotage trop simple
- le graphisme moyen
- le manque de modes

### intérêt 77%

À moins que le genre ne vous tente vraiment, évitez ce titre. Son manque de profondeur et son graphisme très moyen risquent de décevoir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ..
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ANGEL
- Éditeur : INFOGRAPHES
- COURSE DE 4X4
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

# STRATA GAMES

## LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



### OUVERTURES PROCHAINES

• • • NIMES • RODEZ • ARLES • • •  
 • • VALENCE • ALÈS • LYON • BÉZIERS • • •  
 • • • GRENOBLE • NARBONNE • CHAMBERY • • •

- 04 STRATAGAMES MANOSQUE  
Tél. 04 92 87 84 20
- 05 STRATAGAMES BRIANCON  
Tél. 04 92 20 39 43
- 06 STRATAGAMES CAGNES / MER  
Tél. 04 92 22 21
- 06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 92 92 73
- 06 STRATAGAMES NICE  
Tél. 04 93 71 55 71
- 06 STRATAGAMES GRASSE  
Tél. 04 93 40 88 16
- 13 STRATAGAMES MARSEILLE  
5 AVENUES  
Tél. 04 91 34 45 00

- 13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE  
Tél. 04 91 78 96 75
- 13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUME  
Tél. 04 91 31 04 62
- 13 STRATAGAMES MARSEILLE  
MAZARGUES  
Tél. 04 91 40 32 43
- 13 STRATAGAMES MARSEILLE ST-BARNABÉ  
Tél. 04 91 85 22 22
- 13 STRATAGAMES MARSEILLE  
PLAN DE CAMPAGNE  
Tél. 04 42 46 65 70
- 13 STRATAGAMES MARSEILLE NEGRESKO  
Tél. 04 91 23 33 30
- 13 STRATAGAMES PLAN DE CUQUES  
Tél. 04 91 07 00 34

- 13 STRATAGAMES PORT DE BOUC  
Tél. 04 42 06 30 92
- 13 STRATAGAMES GARDANNE  
Tél. 04 42 65 82 85
- 13 STRATAGAMES CHATEAURENARD  
Tél. 04 90 90 02 18
- 13 STRATAGAMES  
CHATEAUNEUF LES MARTIGUES  
Tél. 04 42 40 47 33
- 13 STRATAGAMES MARTIGUES  
Tél. 04 42 40 47 55
- 13 STRATAGAMES LA CIOTAT  
Tél. 04 42 98 02 88
- 13 STRATAGAMES AIX-EN-PROVENCE  
Tél. 04 42 20 72 29
- 28 STRATAGAMES CHARTRES  
Tél. 02 37 21 21 08

- 30 STRATAGAMES BAGNOLS  
Tél. 04 66 39 15 70
- 30 STRATAGAMES LES ANGLES  
Tél. 04 32 70 00 11
- 34 STRATAGAMES LUNEL  
Tél. 04 67 91 00 15
- 42 STRATAGAMES FEURS  
Tél. 04 77 26 54 38
- 42 STRATAGAMES ROANNE  
Tél. 04 77 70 03 48
- STRATAGAMES TOULON  
GRAND VAR  
Tél. 04 94 01 75 50
- 38 STRATAGAMES STE-MAXIME  
Tél. 04 94 43 95 98

- 83 STRATAGAMES SIX FOURS  
Tél. 04 94 88 62
- 83 STRATAGAMES SOLLIES PONT  
Tél. 04 90 01 00 13
- 83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE  
Tél. 04 94 65 30
- 83 STRATAGAMES HYERES CC CHAMPION  
Tél. 04 94 35 48
- STRATAGAMES HYERES CENT'AZUR  
Tél. 04 94 38 16
- 83 STRATAGAMES ST RAPHAËL  
Tél. 04 94 83 74 23
- STRATAGAMES PERTUIS  
Tél. 04 90 09 74 04
- 84 STRATAGAMES CAVAILLON  
Tél. 04 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES



## C'EST JOLI CE TRUC, C'EST QUOI ?

Les petits détails graphiques confèrent au jeu un véritable style. Voici quelques exemples des possibilités de la nouvelle console de Nintendo.



Les décors sont particulièrement soignés.



REPLAY

Les effets de lumière sont souvent saisissants. Les replays permettent de s'en rendre compte.



Les effets d'eau sont très impressionnantes. Selon le parcours, l'impression varie.

L'animation ne connaît pas de ratés. C'est dynamique.

# WAVE RACE. B

**W**ave Race est devenu une sorte d'incontournable pour Nintendo. La N64 avait eu sa version et les joueurs avaient pris beaucoup de plaisir à parcourir les circuits d'un jeu à l'esthétique soignée. Wave Race arrive donc aujourd'hui sur le petit cube Nintendo. Le concept du jeu n'a pas bougé depuis la première version : les pilotes et les jet-skis les plus incroyables

l'univers se livrent une course à fond à fond pour la victoire finale. L'écran de sélection principal vous permettra de choisir un mode de jeu selon votre bon plaisir. Le premier s'apparente à la vraie, la grande compétition du jeu, dans laquelle il faudra passer les épreuves les unes après les autres en accumulant les victoires. Plus vous progressez, plus les épreuves vous réservent des difficultés. Les parcours se font plus sinuieux et accumulent les pièges. Pour réaliser une bonne performance, vous allez devoir passer entre les balises et utiliser les rampes que vous propose le tracé pour gagner du temps.

Le mode contre-la-montre vous permet de parcourir les tracés du jeu en essayant de réaliser

le meilleur temps possible. Autant dire qu'il faut maîtriser les jet-skis et les aptitudes des différents pilotes pour bien figurer.

### Nouvelle vague

Un mode particulier est réservé aux acrobaties. Vous devez enchaîner les figures et engranger les points. Pour y parvenir, il faut bien négocier les rampes afin d'atteindre une bonne hauteur et réaliser un long enchaînement. Le mode quatre joueurs propose des affrontements sur écran splitté. Une course libre est également accessible pour permettre de découvrir le tracé des circuits et se familiariser avec les courbes parfois traîtresses des tracés. Et comme d'habitude, le mode entraînement vous servira à comprendre et à assimiler les finesse de la conduite en mer. ■



Il faut passer dans les anneaux pour obtenir les bonus.



REPLAY

Les décollages sont parfois très spectaculaires.



Quelques beaux duels vous attendent.

# LUE STORM

Le mode multijoueur est convivial et bien réalisé.



Il faut bien prendre la rampe pour réaliser de belles figures.



Une figure bien flashante !

## Sous les pavés directionnels, la plage !



City Harbour est un circuit réservé aux spécialistes.



oui, mais...

**Toxic**

Ce nouveau Wave Race n'est pas une véritable surprise, c'est le moins que l'on puisse dire. La réalisation est honorable, mais le niveau technologique censé nous faire rêver est loin d'être atteint. Le fond de jeu n'a pas bougé depuis la version N64 et les quelques ajouts graphiques, même s'ils sont de qualité, ne justifient pas pour le moment le tapage fait autour de la puissance de la Game Cube. Il est possible de faire quelques belles courses, mais la jouabilité, parfois approximative, gâche le plaisir. Un jeu par défaut.



Le mode training est parfait pour bien maîtriser les jet-skis.



**les plus**

- les détails graphiques bien réalisés
- quelques circuits très fun

**les moins**

- le manque d'originalité et de divertissement
- la jouabilité approximative

**intérêt** 85%

Outre les améliorations graphiques bien senties, Wave Race n'a pas changé. La jouabilité imprécise empêche de prendre tout plaisir que l'on attendait.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- JET-SKI
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



oui, mais...

**Switch**

Wave Race is back sur la toute nouvelle Game Cube ! Bonne nouvelle ?... Les avis sont partagés. Personnellement, je trouve un peu rasoir de rejouer le même type de jeu ou presque à chaque sortie d'une nouvelle machine. Wave Race est vraiment trop similaire au précédent, tracés des courses, maniabilité, figures... J'attendais autre chose qu'une version améliorée d'un jeu vieux de trois ans. Même si les effets aquatiques sont jolis, il m'en faudrait plus pour être définitivement conquis. Aller, je retourne au Manoir voir Luigi.



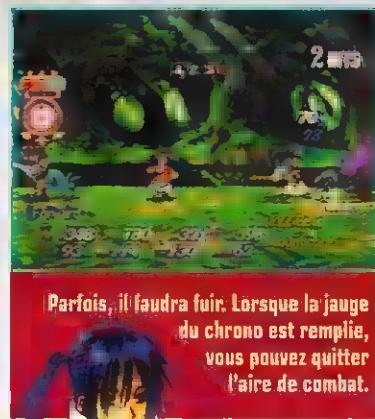
# TALES OF DESTINY 2



Lors des batailles, vous ne contrôlez que Reid. Les autres se débrouillent seuls.



Les décors sont très détaillés et nombreux d'éléments sont animés. Ici, la chute d'eau.



Parfois, il faudra fuir. Lorsque la jauge du chrono est remplie, vous pouvez quitter l'aire de combat.

**V**oici donc la suite (qui n'en est pas une) de Tales of Destiny sur PlayStation. Ce RPG est né à l'époque de la Snes. Dans ce volet, le joueur incarne Reid un jeune homme vivant dans le monde d'Inferia. Par une belle journée, un étrange objet s'écrase. À l'intérieur se trouve une mystérieuse jeune fille: Meredy. Après quelques recherches, notre héros apprend que cette belle étrangère est là pour éviter la fin du monde. Il devra donc, aidé de son amie Farah, partir à la recherche des Craymels, seuls éléments divins capables de sauver la Terre.

## Mi-action mi-RPG

Comme dans tout bon RPG, l'aventure est longue et bousculée de rebondissements. Le joueur doit donc traverser des contrées hostiles. Les combats interviennent aléatoirement, et ces phases sont différentes de ce que vous avez pu voir jusqu'à présent: de votre équipe, vous ne contrôlez que le héros - en l'occurrence Reid - les autres étant dirigés par l'ordinateur. Mais ces derniers ne sont pas

libres de faire ce qu'ils veulent. Dans votre menu, il vous est possible de leur affecter une action parmi le large panel proposé. Par exemple, attaquer l'ennemi le plus puissant, ou encore utiliser au maximum la magie. Quant à Reid, vous le déplacez en temps réel un peu comme dans n'importe quel action-RPG. Ce qui vous permet d'esquiver les assauts ennemis. ■ vos coups sont limités au départ, avec de l'expérience, vous en gagnerez de nouveaux. Les utiliser nécessite une manipulation particulière que vous pouvez choisir.

## Beau et complexe

Mais ce titre regorge de nombreux détails qui le rendent complexe. Il faudra, par exemple, fabriquer de la nourriture en suivant des recettes apprises au fil de l'aventure. Chaque petite option ■ son importance, et savoir les utiliser à bon escient sera une étape importante vers la réussite. Si les scènes de combat sont en 2D en vue



horizontale (comme dans un jeu de plates-formes classique) le reste est similaire aux produc-

tions du genre: perso-

s en 3D et décors en

2D.

Graphiquement, Tales of Destiny 2 est très soigné: les couleurs sont chatoyantes, les animations et les détails nombreux. Enfin, les doublages (en anglais) sont brillamment réalisés. Cependant, ce titre, aussi intéressant soit-il, risque que se perdre dans la masse des RPG déjà présents sur PSone. ■



Le rafting est un des nombreux mini jeux. Vous devez foncer sans toucher les parois...



Le Craymel Ball est une variante de la balle aux prisonniers. Se faire toucher trois fois fait perdre.



La carte indique votre position et donne des informations sur les villages visités.



oui!

Kael

Tales of Destiny est un très bon RPG. La possibilité de contrôler son personnage durant les phases de combat rend le tout très pêchu. Le scénario est intéressant et les voix digitalisées rendent l'ensemble encore plus attractif. Ce titre tenant sur trois CD, on peut donc s'attendre à une aventure bien longue. Prudence cependant, car ■ vous n'êtes pas un adepte des RPG, vous risquez d'être perdu devant ■ nombre de paramètres à gérer simultanément.

## Tes plus

- les cinématiques
- les phases de combat
- les mini jeux

## Tes moins

- la difficulté
- les menus trop complexes

## intérêt

89%

Tales of Destiny 2 est un excellent RPG. À la fois long ■ intéressant, il saura satisfaire les «Rpgistes» avertis.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

134

GIGANTESQUE

# Achetez aux meilleurs prix vendez

proche de chez vous.



**PRO EVOLUTION SOCCER**



**SILENT HILL 2**



**SSX TRICKY**



**TONY HAWK'S 3**



**TIME CRISIS 2 + GUN**  
**PS2**



**AIRBLADE**  
**DREAMCAST**



**VIRTUA TENNIS 2**

SCOR

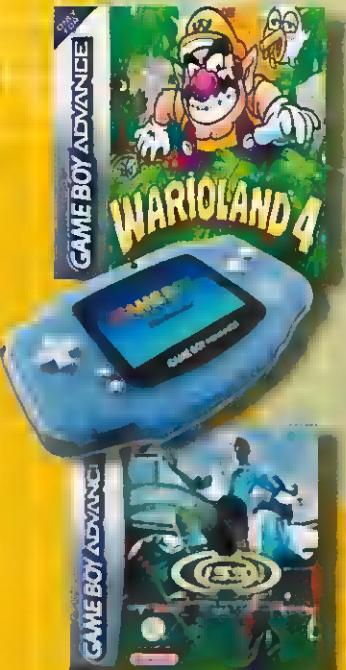
jeux  
nouveautés  
occasions

- AVON  
C.C.I. de la butte Montceau - 77210  
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES  
9, rue du pot d'étain - 50300  
Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE  
66, rue Saint Pry - 62400  
Tél : 03 21 52 09 15
- CAHORS  
6, rue de la Préfecture - 46000  
Tél : 05 65 53 16 98
- COUTANCES  
5, place de la Poissonnerie - 50200  
Tél : 02 33 45 68 95
- ETAMPES  
11, av. de la Libération - 91150  
Tél : 01 60 80 17 47
- FGEAC  
2 ter, rue Orthabadal - 46100  
Tél : 05 65 50 29 20
- FRANCONVILLE  
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130  
Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE  
2, rue Saint Nicolas - 35130  
Tél : 02 99 98 08 63
- LA ROCHELLE  
24 bis, rue du Minage - 17000  
Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANCE  
8 bis, allée Gambetta - 47200  
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC  
129, av. de la Somme - 33700  
Tél : 05 57 92 23 93
- MOISSAC  
41, rue Malaville - 82200  
Tél : 05 63 05 14 61
- MONTBELLARD  
43, rue Clémenceau - 25200  
Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES  
8, rue des Fourbisseurs - 30000  
Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON  
40 bis, rue Saint Eloi - 60400  
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE  
26, bd Chandeysson - 26700  
Tél : 04 75 96 88 97
- PONS  
25, rue de Verdun - 17800  
Tél : 05 46 91 31 81
- ROCHEFORT  
127 bis, rue Thiers - 17300  
Tél : 05 45 99 81 25
- ROYAN  
15, rue Jules Verne - 17200  
Tél : 05 46 38 81 00
- TULLE  
10, avenue Winston Churchill - 19000  
Tél : 05 55 26 51 76
- VC EN BIGORRE (NOUVEAU)  
17 bis, place de la République - 65500  
Tél : 05 62 31 88 12

## Vos jeux préférés



**WARIO LAND 4**



**ISS ADVANCE**

**GAME BOY ADVANCE**



**HARRY POTTER**

**DREAMCAST/PS2**



**EVIL TWIN**

### VIVEZ VOTRE PASSION :

**Vous êtes un professionnel rejoignez-nous et vous aurez :**

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au :

**05 46 99 81 25**

ET BIEN  
CA SAUTE!

Le jeu propose de nombreux défis et épreuves pour les pilotes de seadoo. Des sauts spectaculaires, des virages serrés et des obstacles variés sont à déjouer.

# SPLASHDOWN

**L**e motonautisme, le scooter des mers autrefois, le seadoo maintenant, est en pleine expansion depuis plusieurs années. Normal donc de retrouver sur PlayStation 2 une adaptation de ce sport super spectaculaire. Sous le label Atari, qui signe ici son grand retour dans la cour des grands, l'équipe de Rainbow Studios a développé Splashdown, une simu de seadoo.

## Mais pas de terre !

Le principe du jeu est simple: terminer les différentes courses aux meilleures places. Sur le parcours, rien n'est simple: la surface de l'eau est encombrée de divers objets: carcasses de voitures, épaves de bateaux, bancs de sable, bouées, caisses en bois, tronc d'arbres, maisons sur pilotis et bien d'autres obstacles encore vont vous mener la vie difficile. On trouve



également de nombreux tremplins. S'ils permettent d'effectuer différentes figures et autres tricks, ils servent également à franchir les obstacles naturels. Il n'est pas rare, en effet, de devoir sauter par-dessus des bandes de terre mais aussi de passer à travers des bâtiments! Attention, une bonne vitesse et un bon équilibre en l'air sont nécessaires pour que l'opération soit réussie.

## Comme dans la réalité

D'un point de vue graphique, Splashdown tient la route: les décors sont splendides et le rendu de l'eau, très impressionnant. Le mouvement des vagues, des gerbes d'eau et du ressac est exceptionnel. Piloter son seadoo est un jeu d'enfant, et on parvient rapidement à s'amuser.

Les joueurs avertis apprécieront la possibilité, comme dans la réalité, de prendre des virages serrés ou encore de faire de l'aquaplaning afin d'obtenir des vitesses de pointe hallucinantes.

## Simple regret

Plus traditionnellement, différents modes de jeu sont au programme: courses contre le montre, championnat, arcade et carrière. Chaque victoire ouvre de nouveaux circuits et de nouveaux pilotes, aux aptitudes différentes. On trouve également un mode deux joueurs, dans lequel on s'affronte sur un même écran, sans ralentissement et sans perte significative de qualité graphique. Un simple regret, la durée de vie: on s'amuse rapidement, mais hélas, on s'en lasse aussi extrêmement vite. ■

## L'eau ça mouille!

Il faut faire attention à ne pas trop mouiller la partie inférieure de la console, mais si ça arrive, il suffit de la sécher avec un chiffon sec.





oui, mais...

## Switch

Splich, splouch, les jeux d'eau sont à la mode, avec Wave Race en première ligne en import ce mois-ci et ici, Splashdown. Que dire ? Le jeu est, tout compte fait, assez classique. Relativement beau, je ne lui n'ai pas trouvé de gros défauts dans l'animation. Mais bon, reste que ce genre de jeu n'est pas vraiment très palpitant à mon goût. Que ce soit sur PS2 ou Game Cube.



oui, mais...

## Niiico

Splashdown est un jeu particulièrement réussi sur le plan visuel : les décors brillent par leurs détails, le rendu physique de l'eau est exceptionnel tout comme le comportement des différents pilotes. C'est vraiment réaliste et réussi. Mais voilà, après, disons un peu moins de deux heures de jeu, on commence à s'ennuyer. On fait toujours la même chose et seule la découverte de nouveaux décors est motivante pour continuer.

## les plus

- le moteur graphique
- la prise en main
- le nombre de parcours

## les moins

- on s'ennuie rapidement
- les circuits parfois trop farfelus

## intérêt

86%

Un graphisme très propre, un rendu de l'eau parfait et une prise en main excellente. Hélas ! on s'ennuie rapidement.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : RAINBOW
- Éditeur : INFOGRAMMES
- COURSE DE SEADOO
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

# test

# MX 2002

**M**X Rider est une simulation de motocross qui profite de la licence de la Fédération internationale motocycliste. Ce qui permet de retrouver 60 pilotes professionnels en exercice, les équipes et les motos officielles. Cette licence FIM offre en outre la possibilité d'évoluer sur l'un des 16 circuits du championnat du monde. Les modes de jeu sont classiques, mais proposent en plus quelques challenges intéressants.

## Touchez ma bosse, Monseigneur !

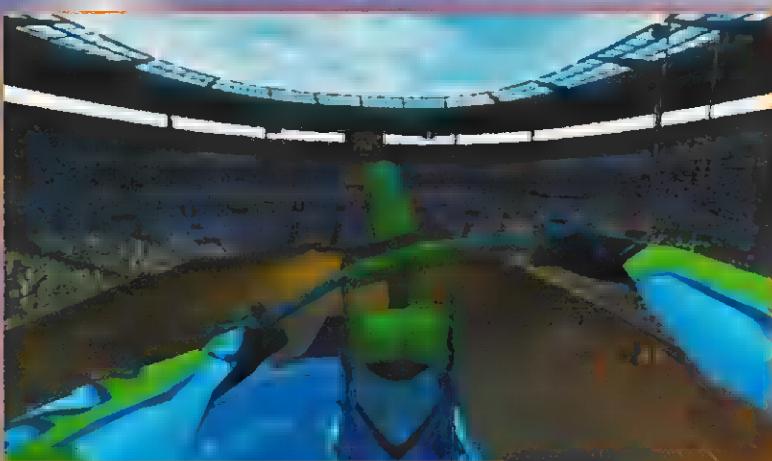
Pour disputer une course simple, vous choisissez un pilote et un circuit avant de vous élancer en toute liberté à l'assaut des bosses et autres virages. Le mode freestyle est spécialement conçu pour les stylistes des deux-roues avides de figures et d'acrobatisches en tout genre. Il requiert une bonne maîtrise des motos. Le principe est simple : il faut engranger un maximum de points en réalisant des combos endiablés pour accéder à de nouveaux circuits. Le mode championnat est en fait un mode carrière qui vous entraînera dans la furia de la compétition de haut niveau. Vous choisissez un pilote et une écurie pour tenter de remporter les

courses proposées. Vous allez devoir franchir une à une les étapes qui vous conduiront peut-être au sommet de la hiérarchie mondiale. Deux catégories principales vous attendent : le supercross et le motocross. Le mode challenge propose de gagner des bonus cachés en effectuant une série de figures imposées. Il demande lui aussi une bonne maîtrise, tant les épreuves sont parfois pimentées. Enfin, un mode multijoueur attend à ceux qui aiment se lancer des défis.



En mode multijoueur, les courses sont survitaminées.

## Le motocross dans tous ses états



C'est le grand saut dans l'inconnu. Attention à la chute !



Sans les pieds ! Les vues proposées offrent souvent des plans étonnantes.



Les figures dans les airs ont toujours beaucoup de succès auprès du public.



**Oui, mais... Toxic**

MX Rider est un bon jeu de motocross, particulièrement dynamique. Malgré une réalisation qui ne brille pas particulièrement, ce titre propose des challenges intéressants à relever. Les modes de jeu sont tous très consistants, et le déroulement des courses est très bien rythmé. La maniabilité ne donne pas dans la finesse, ce qui range plutôt ce titre dans la catégorie jeu d'arcade extrême. Le fun est bien présent malgré l'animation un poil chaotique.



## les plus

- les sensations fortes
- la licence officielle
- les modes de jeu complets

## les moins

- la réalisation sans nuances
- la jouabilité limitée

## intérêt

83%

MX Rider va plaire à tous les joueurs préférant la fun de l'arcade à la précision d'une vraie simulation. Quelques beaux défis à relever.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : PARADIGM
- Éditeur : INFOGRAPHES
- COURSE DE MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



Le mode challenge vous impose de réaliser des figures spécifiques.



Le mode freestyle est réservé aux cinglés en puissance.

# VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER ?

## Recevez **DRIVER 2** avec votre abonnement



**mégahit**  
CONSOLES+

Pour vous : **519<sup>F</sup>** seulement  
**Economisez 200<sup>F</sup> !**



Driver 2 © 2000 Infogrames. All Rights Reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks. Reflections Interactive Limited, Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Playstation and the Playstation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

### Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

**OUI**, je m'abonne à Consoles+ pour 1 an (12 numéros) au tarif de **519<sup>F</sup>** au lieu de **719<sup>F</sup>** soit **200<sup>F</sup>** d'économie.

Je recevrai le jeu **Driver 2** sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... (facultatif) Tél. : (facultatif) .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :

Date d'échéance : .....

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Vous ne souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :



## BON À SAVOIR !

Ce Final Fantasy IV est différent de l'épisode sorti aux USA, il y a dix ans. Outre-Atlantique, il s'appelait FF II. Square nous offre ici la version japonaise, traduite en anglais et bien plus intéressante. Comme d'habitude, on retrouve également un Cid dans FF IV. Ici, c'est un ingénieur en aéronautique.

Le character designer de Chrono Trigger est Akira Toriyama, le papa de Dragon Ball. C'est pourquoi le héros ressemble à Sangoku et Lucca, à Bulma, avec des lunettes.

FF



L'aventure est assez linéaire. À chaque nouveau lieu visité, une nouvelle quête.

FF



Les boutiques sont les endroits les plus importants du jeu si vous voulez survivre. Il en existe de trois sortes : armes, boucliers ou armures et items.

FF



Le menu de combat est très classique. L'ATB existe déjà mais n'est pas représenté à l'écran.

# FINAL FANTASY

**L**e tant attendu Final Fantasy Chronicle débarque enfin aux États-Unis. Vous allez pouvoir rejouer à deux des plus grands RPG de la Super Nintendo : Final Fantasy IV et Chrono Trigger. Square, pour ne pas offenser les fans de la première heure, a préféré ne pas modifier ses deux bébés. Que ce soit du point de vue graphique ou du gameplay, on ne peut qu'être déçu. Mais néanmoins, les aventures ne sont pourtant pas dénuées d'intérêt.

### FF IV

Final Fantasy IV vous place dans la peau de Cecil, le commandant des Red Wing. À la demande du roi, vous êtes chargé de récupérer un cristal magique et tout autant mystérieux. Mais, une fois la mission accomplie, vous vous rendez compte que les fins de votre seigneur ne sont pas vraiment nobles.

Craignant une hypothétique mutinerie de votre part, le roi vous relève de vos fonctions et vous ordonne de porter une bague dans le village des Summoners. Bien évidemment, cette quête s'avère être un piège.



visant à vous faire disparaître.

### Aventure linéaire ?

Comme c'est souvent le cas dans Final Fantasy, vous incarnez un rebelle, victime de la tyrannie d'un despote.

**Sur votre roue,** vous ferez de nombreuses rencontres ; certaines d'entre elles se joindront à vous.

Il existe de nombreux personnages : chevaliers, magiciens, sorciers, dragons, tous auront un rôle important à jouer dans votre équipe et s'avéreront plus ou moins utiles lors des phases de combat. Hormis pour les boss, les combats interviennent aléatoirement au fil de vos pérégrinations. Vous retrouverez alors les bases des phases de combat des Final VII, VIII et IX. Premièrement, les éléments (eau, feu, glace...) affecteront plus ou moins l'ennemi selon sa nature. Ensuite, l'ATB (action time battle) gère l'écoulement du temps. Plus vos personnages sont agiles, et plus ils attaquent rapidement.

### Chrono Trigger

Le second titre proposé dans ce pack est le sublime Chrono Trigger. Le joueur incarne Chrono, un adolescent originaire de la ville de Truce. Pour le nouveau millénaire,

une fête foraine est installée tout proche de sa région. Il décide de s'y rendre afin de découvrir la nouvelle invention de son ami Lucca : le télépod, une machine capable de téléporter les gens d'un endroit à un autre. Durant sa balade, il rencontre Marle qui deviendra sa nouvelle amie. Mais les choses ne se passent pas comme prévu lorsque cette dernière essaie la machine de l'inventeur. Elle se fait transporter dans le temps. Armé de votre seul courage et d'un katana, vous partez à sa recherche...



### Combat dans l'espace et le temps

Comme son nom du jeu le laisse à penser, nous avons ici affaire à un RPG qui se déroulera aussi bien dans le passé que dans le présent ou le futur. De nombreux rebondissements interviendront, il faudra tout faire pour ne pas affecter le fil du temps. Les quêtes seront nombreuses, et il faudra par exemple sauver la reine, l'ascendante de Marle, ou encore venir en aide à Ayla, une femme des cavernes. Contrairement à Final Fantasy IV, les ennemis sont visibles à l'écran, ce qui permet parfois d'éviter les combats. Ces derniers reprennent également le principe de l'ATB. Sauf qu'ici, ça va beaucoup plus loin. Chaque combattant se déplace librement, et vous ferez plus de mal à un ennemi proche de vous. Avec l'expérience, les protagonistes acquièrent de nouvelles techniques d'attaque. Dans Chrono Trigger, vous pouvez également faire appel aux combos. Lorsque plusieurs membres de votre équipe sont prêts à attaquer, ils peuvent

effectuer une attaque combinée, ce qui a pour effet d'augmenter votre force de frappe.

Les combats ne surviennent pas aléatoirement. Les ennemis que vous aurez à combattre (ou non) sont visibles à l'écran.

CT



**La nostalgie des origines**

# CHRONICLES

CT



Durant l'aventure, vous ferez de très nombreuses rencontres. Ici, ce moine vous demandera de l'aider à protéger son royaume.

Monk	Fight	Dark	Item
Ryd	116	116	
Rusa	104	150	
Cec	205	286	
Yang	295	300	
Edward	102	102	

Certains éléments ont traversé le temps. Ainsi, ce monstre est présent dans les autres Final Fantasy. Et même dans le X sur PS2.

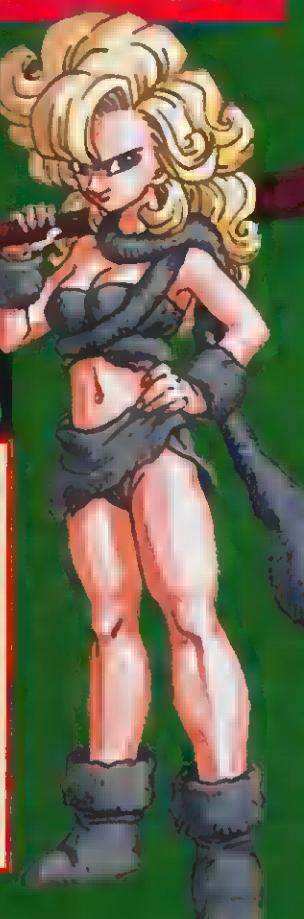
FF



non, mais...

## Zano

Après Namco, c'est au tour de Square de ressortir ses vieux jeux du grenier. Une telle sortie aurait pu être accompagnée par de nouvelles quêtes ou une refonte graphique. Ici, rien. Juste un léger dépoussiérage et l'ajout de scènes cinématiques (minables d'ailleurs). Par contre, il est vrai que l'intrigue de ces deux jeux vaut le coup d'œil. La durée de vie est également au rendez-vous. Mais dépenser 500 francs pour deux vieux jeux en import, c'est un peu de l'abus. Un mini-prix pour des mini-RPG aurait été bienvenu.



### COMBO

Dans Chrono Trigger, il est possible de combiner les attaques des personnages. Pour cela, il faut que ceux qui attaquent en même temps disposent d'au moins une technique de combat identique.



Pour attaquer simultanément, il faut attendre que la barre d'ATB de vos personnages soit pleine.



Selon la position de vos personnages, il vous sera possible de toucher plusieurs adversaires en un seul coup.



L'attaque réussie fait généralement beaucoup de dégâts. Il est recommandé de ne les utiliser que contre les boss de fin de donjon.

Sur la carte du monde, il est très rare de se faire attaquer. Les déplacements ne peuvent se faire que sur la verdure, par exemple dans les forêts.



oui, mais...  
**Kael**

Voir ressurgir sur console des jeux cuits comme Final Fantasy IV et Chrono Trigger fait vraiment plaisir. D'autant que pour les collectionneurs, retrouver les vieilles cartouches Snes de l'époque est désormais mission impossible. Il est vrai que graphiquement, on est en droit de crier au scandale, mais l'intérêt se trouve ailleurs. Même avec le temps, le scénario des deux titres proposés reste toujours aussi prenant. De plus, les fans pourront découvrir le vrai Final Fantasy IV, sorti il y a 10 ans au Japon et non le Final Fantasy II US dépourvu de l'époque. Le pied!

### FINAL FANTASY CHRONICLES

#### les plus

- deux jeux en un
- la durée de vie
- dédié aux nostalgiques

#### les moins

- le graphisme
- le gameplay
- réservé aux nostalgiques

#### intérêt

86%

Final Fantasy Chronicle fera plaisir aux vrais fans de RPG, mais beaucoup moins aux autres qui sont habitués aux dernières productions du développeur.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

# DOCK GAMES

[www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

## GAME BOY ADVANCE



## CASPER



## Pokémon STADIUM 2

1 casquette POKÉMON offerte aux 1ers acheteurs du jeu Pokémons Stadium 2\*



## PSone

& 3 jeux neufs\*<sup>(a)</sup> pour 100 FF de plus  
Exclusivité DockGames

## Symphonia 3 - Symphonie 3



EXCLUSIVITÉ DES MAGASINS DOCK GAMES  
PROPRETÉ DES MAGASINS DOCK GAMES

VOUS RACHETEZ  
CASPI VOS JEUX  
ET CONSOLES  
DU MARCHÉ

A VOUS PROPOSER  
EN PERMANENCE  
UN LARGE CHOIX  
DE JEUX ET DE  
CONSOLES  
D'OCCASION

DockGames

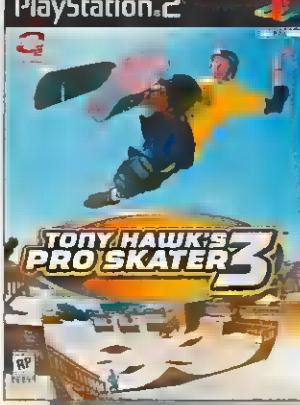
Carte fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE  
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE  
PROCHAIN ACHAT

id 00000000000000000000000000000000

\*Offre valable dans les magasins participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles. - \*\*Selon le stock des magasins, l'état la qualité, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - \*\*\*La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour l'Ours sur DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERAD : 2,21F/minute. (a) SHEEP - CASTROL - OMEGA BOOST.

PlayStation.2



PlayStation.2



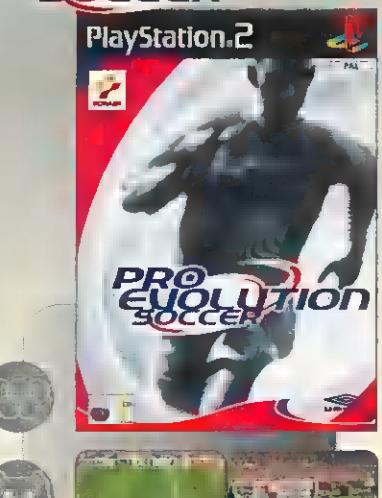
PlayStation.2



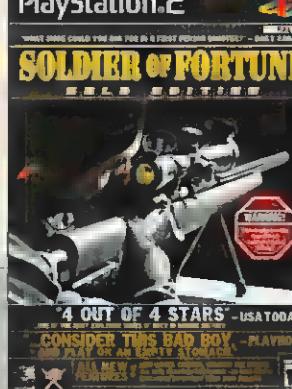
TONY HAWK'S  
PRO SKATER 3



PRO EVOLUTION  
SOCCER



PlayStation.2



PS2.  
PlayStation.2

1999 FF  
304,75 €

ET  
POUR TOUT DE PLUS

PS2 +  
PlayStation.2  
Exclusivité DockGames\*



## NOUVEAUX MAGASINS

**COMPIEGNE**  
26, rue des Lombards  
Tél : en cours

**BETHUNE**  
18, rue des Treilles  
03.21.68.60.50

**NEVERS 2**  
ZA des Grands Champs  
03.86.61.13.78

**RENNES**  
3, rue du Puits Mauger  
02.99.31.11.26

**TOURS CENTRE**  
10, rue de Bordeaux  
02.47.75.03.03

ET PLUS DE 120 POINTS DE VENTE

### FRANCE

ABBEVILLE	Tel 03 22 24 90 89	MONTLHERY	Tel 01 39 11 79 82
ACEN / SUDRAZ 2000 CORNER	Tel 05 53 48 2775	NANTES CENTER	Tel 02 40 22 44 44
ALBI	Tel 05 63 19 54 40	NEVERS 2	Tel 03 86 61 23 32
ANNECY CENTER	Tel 04 50 53 00 50	NEUVILLE	Tel 02 88 61 13 78
ANGERS CENTER	Tel 05 59 03 73 02	NIORT	Tel 05 46 21 81 33
ANGLET CENTER	Tel 05 59 03 73 02	NIORT	Tel 05 46 21 81 33
ARLES	Tel 04 90 96 84 87	ORTHEZ / JOURJUS	Tel 05 59 07 00 93
ASSESS	Tel 04 90 96 84 87	PONT COTTERIN	Tel 03 86 51 29 32
AUTUN	Tel 03 83 12 85 50	PAUCLUSE / COUBIA VIDEO CORNER	Tel 05 58 59 16 36
AUVERGNE	Tel 05 96 32 22 02	PIOLUYATTE / CORBIE BANK CORNER	Tel 02 39 43 82 51
AVIGNON CENTER	Tel 04 25 91 91 86	PLAISIR / CLERMONT	Tel 01 34 37 17 71
BAREMONT CENTER	Tel 04 25 91 91 86	PLUMIQUER / CENTER	Tel 02 38 30 27 78
BAREMONT 2 CENTER	Tel 04 25 91 91 86	PIYMAS NORD CENTER	Tel 03 25 65 02 03
BERZAC	Tel 05 91 01 61 09	RENNES CENTER	Tel 02 99 31 11 26
BERZAC	Tel 05 91 01 61 09	ROUENNART CENTER	Tel 02 35 49 57 87 8
BERZAC	Tel 05 91 01 61 09	SAINT ETIENNE CENTER	Tel 04 71 33 27 34
BERZAC	Tel 05 91 01 61 09	SALIÈRES CENTER	Tel 03 44 60 07 79
BERZAC	Tel 05 91 01 61 09	SALMAGNE CENTER	Tel 04 58 58 49 11
BERZAC	Tel 05 91 01 61 09	SAINTE ELENA CENTER	Tel 03 42 74 13 56
BESSE	Tel 05 49 14 22 22	SAINTE MARIE LA MER CENTER	Tel 04 42 21 77 71
BESSE	Tel 05 49 14 22 22	LE MUSÉE DU CHOCOLAT / L'IMPERIALE CORNER	Tel 03 71 42 25 56
BESSE CENTER	Tel 05 49 14 22 22	ST DENIS 130 CENTER	Tel 01 42 21 68 19
BRIEY	Tel 05 55 17 52 92	ST BRIEUC CENTER	Tel 02 96 67 72 50
CALAIS CENTER	Tel 02 21 19 49 85	SINTUOMA CENTER / LE PONT D'AMOUR CORNER	Tel 03 57 17 13 80
CALAIS CENTER	Tel 02 21 19 49 85	STOULIADIS 101 CENTER	Tel 01 39 73 66 42
CHALON / SAONE CENTER	Tel 03 85 42 08 58	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
CHAMBERY CENTER	Tel 04 79 00 03 81	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
CHATEAUROUX	Tel 02 54 80 86 92	SAINTE MARIE MAGNÉTI - MAG PRESSE CORNER	Tel 02 34 22 22 57
CHATEAU-COUTURIER CLIP-CLAP CORNER	Tel 02 43 70 37 45	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
CHATELIER SUR CHARENTE CORNER	Tel 05 29 00 11 11	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
CHOLET	Tel 02 41 45 06 01	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
COGNAC CENTER	Tel 05 45 07 01 45	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
COMPIEGNE CENTER	Tel 03 40 52 28 61	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
COMPIEGNE	Tel 03 40 52 28 61	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
DALY CENTER	Tel 05 58 02 26 88	ST JEAN DE LUZ	Tel 05 50 85 25 50
DALY	Tel 02 35 84 83 80	TOURS NORD CENTER	Tel 02 41 86 02 08
DEJON	Tel 03 80 52 85 94	TROYES	Tel 02 35 71 11 79
DEURE EN REUIL CENTER	Tel 02 38 54 73 73	TOULOUSE CENTER	Tel 05 55 29 58 00
DEZE	Tel 04 66 46 00 00	VALENCE	Tel 01 15 52 72 80
DOUBACH	Tel 03 28 07 78 07	VALENCEMONT CENTER	Tel 01 27 47 39 60
FOLIGNE	Tel 01 38 48 42 25	VASSEUR CENTER	Tel 02 97 42 68 83
FOLIGNE / VENDESSIEGE CORNER	Tel 03 71 63 54 11	VIENNE	Tel 05 55 29 58 00
FREJUS	Tel 04 94 59 53 44 11	YONNE / PART WORLD CORNER	Tel 02 39 42 11 10
GEX	Tel 04 56 41 82 23	YONNE	Tel 02 39 42 11 10
HAGUENAU	Tel 03 83 02 13 53		
JOLY EN JOSAS / CINEBANK CORNER	Tel 01 39 09 81 81	EUROPE	(02) 35 29 51 94 42
LACLAIS / SAINT GILLES	Tel 01 49 02 22 08	LEICESTER CENTER	
LA ROCHELLE	Tel 02 21 47 29 52	GENEVE CHAMONIX	01 62 94 51 40
LE RISORTION CENTER	Tel 02 21 47 29 52	CARROS PLAFALANS	01 62 400 30 50
LE MANS CENTER	Tel 02 42 51 47 32 00	GENEVE METRO	01 62 363 07 88
LE MANS CENTER	Tel 02 42 51 47 32 00	LAUSANNE	01 21 379 04 14
LE MANS CENTER	Tel 02 42 51 47 32 00	SAYRY	01 62 363 03 05
LE MANS CENTER	Tel 02 42 51 47 32 00	SION	01 21 321 83 55
LE MANS CENTER	Tel 02 42 51 47 32 00		
LYON	Tel 04 78 40 32 44	DOM TOM	
METZ CENTER	Tel 03 67 22 72 25	FORTE FRANCE	01 54 66 17 17 12
MONTLHERY	Tel 03 68 08 23 22	LA GUADELOUPE	01 56 94 18 22 96
MONTLHERY	Tel 03 68 08 23 22		

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre concept fonctionne depuis 8 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 115 points de vente en France et en Europe.

Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique ■ gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement  
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES<sup>(1)</sup>

**TRUCS & ASTUCES**

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707<sup>(1)</sup>



action

plate-forme

combat

aventure

pad n64



## Ola amigos !

**La folie ce mois-ci : plein de jeux, alors je fais court. Beaucoup de jeux GBA, quelques-uns sur PS2 et deux sur Dreamcast. C'est un bon mois puisque l'on dénombre deux Mégahits : Tetris Worlds GBA et Micromaniacs GBC, deux jeux qui auraient bien mérité d'être testés en pleine page. Malheureusement l'actualité brûlante en a décidé autrement. Voilà, bonne lecture, et surtout soyez vigilant avant d'acheter un jeu. Les déceptions sont fréquentes.**

**Speedy Gonzatest**

## ESPN X-GAMES SKATEBOARDING

Du skate sur GBA, moi je dis si ! On retrouve une simulation des grandes épreuves de skate des X-Games d'été. Contrairement à Tony Hawk 2, le jeu n'est pas en 3D iso. Ici, on a droit à une fausse 3D avec un personnage assez grand et réaliste. Graphiquement ça en jette pas mal, mais à jouer c'est carrément une autre histoire. On s'amuse pas

beaucoup et le skateur n'est pas très bien animé. On aura aussi bien du mal à se déplacer dans cette fausse 3D, pas évidente pour globe oculaire. Alors moi, je dis non.

Éditeur : Konami.

## X-MEN

La gamme Marvel d'Activision, c'est aussi sur Game Boy Advance. Après Spiderman, voici X-Men Reign of Apocalypse, qui permet d'incarner au choix Wolverine, Cyclope, Tornade ou Malicia dans un beat'em up plutôt réussi. Graphiquement, c'est très fin et très coloré. On retrouve les couleurs du comics ricain. À jouer, c'est marrant, le mode solo est un peu répétitif comme pour tous les titres du genre. On peut s'y amuser à deux en versus ou en coopération. Ajoutez la possibilité d'utiliser des super pouvoirs et de ramasser des points de stats pour vos perso, et vous obtenez un bon jeu de baston à scrolling horizontal.

Éditeur : Activision.



86%

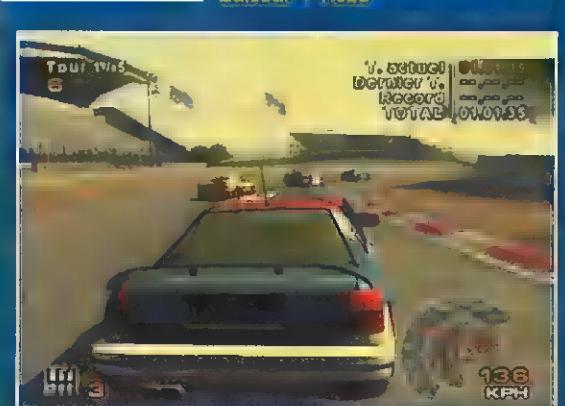
## 90 MINUTES

Vous avez adoré France-Algérie ? 90 minutes de foot, c'est trop ? Vous rêvez d'offrir à votre fiancé le pire jeu de foot pour qu'il s'occupe enfin de vous et remarque votre nouvelle coupe de cheveux ? Ce jeu est pour lui. Si vous franchissez le pas, sachez que votre homme saisira enfin ce que le mot « ultimatum » signifie. Ces interminables 90 minutes accumulent sans vergogne les pires défauts. Moche, pas jouable, scandaleusement réalisée, cette galette gravée avec des octets bizarres n'intéressera personne. À éviter.

Éditeur : Sega.



10%



## LOTUS

Votre maman vous a porté scotchée devant le Prisonnier. Depuis vous êtes un fan de Lotus, et vous rêvez de conduire les bolides légendaires de cette marque britannique. Ce jeu vous est destiné. Vous retrouverez toute l'épopée de ces magnifiques voitures de sport à travers moult environnements différents. Présenté comme ça, le colis semble aguicheur, mais ne vous y fiez pas trop. Le jeu n'est pas joli, plutôt bateau, vu et revu, et la version à notre disposition n'était pas vraiment déboguée. Vérifiez de quoi il retourne avant de vous ruer dessus.

Éditeur : Titus.

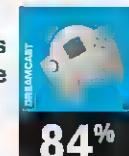


70%

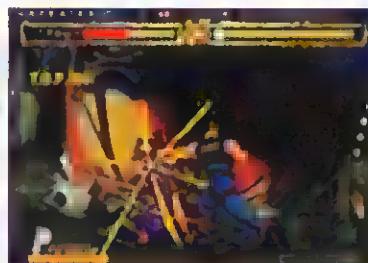


## MARK OF THE WOLVES

SNK sort encore des jeux au Japon. Oui, Mademoiselle, ce n'est pas souvent, mais ça arrive. Ici on a droit à un Crossover de KOF qui se déroule dix ans après ses ainés. Graphiquement, ça fait très Neo-Geo. Cette dernière fut reine des consoles pendant longtemps au royaume des aveugles. Hélas, le changement de millénaire lui a été fatal. Le jeu est sympa donc, avec un système original un peu à la Power Stone.



84%



Mais graphiquement, on en est lassé, et puis ce mois-ci il y a Capcom Vs SNK 2, en import, et là, y a pas photo !

Éditeur : Import.

## TETRIS WORLDS

Incontournable Tetris... Ce nouveau volet sur Game Boy Advance propose une compilation de tous les Tetris connus. Et ils sont plutôt nombreux. Le jeu rencontrant un succès inoxydable, nombreux de développeurs ont créé leur propre mouture. On retrouve ici les modes fusion, sticky, hot-line, square et cascade dans trois challenges différents : marathon, ultra et level. Graphiquement, cela reste du Tetris, donc pas de quoi sauter au plafond. En revanche, les décors sont assez réussis avec quelques animations sympas. Le système pratique permettant d'anticiper la position de sa pièce a été conservé ; une fois celle-ci positionnée, on appuie sur Haut et la pièce se place tout de suite.

Indispensable pour tous les fans de puzzle-réflexion.

Éditeur : THQ.



90%



**méga hit**

## CASTLEVANIA CHRONICLES

Difficile de faire du mauvais avec un nom mythique du jeu vidéo comme Castlevania. C'est pourtant le cas ici. Graphismes ternes, pixélisés à outrance, animation ridicule, mauvaise maniabilité. Même l'intro est nulle... C'est bien dommage, car

on arrive un peu à la fin de la PS, et il aurait été judicieux de terminer l'aventure sur cette console par une bonne expérience. Ne vous faites pas avoir !

Éditeur : Konami.



50%



## MICROMANIACS

On retrouve avec joie la suite de Micromachines. Désormais, on contrôle des petits perso qui courrent très vite sur leurs pattes. C'est assez marrant à voir. On retrouve les mêmes niveaux que sur PS, avec les mêmes tracés en moins beau évidemment. Le principal intérêt du jeu réside dans les parties à plusieurs — via le câble link — qui sont carrément irrésistibles. Bref une belle réussite, même si j'ai tendance à préférer Micromachines.

Éditeur : THQ.



90%

**méga hit**



## MOTOR MAYHEM

Motor Mayhem est l'un de ces jeux dans lesquels on dirige un vaisseau futuriste qui doit blaster d'autres vaisseaux avec plein d'armes plus impressionnantes les unes que les autres. Le principe rappelle évidemment Assault Rigs, l'un des premiers jeux PS. Certes, ce n'est pas vilain, c'est plutôt jouable, mais le principe, vu et revu, n'a rien d'enthousiasmant.

Éditeur : Infogrames.



75%



## LE RETOUR DE LA MOMIE

Et une adaptation cinématographique de plus ! Dans cette aventure en 3D, vous incarnerez au choix deux personnages. L'action ressemble énormément à Tomb Raider : on tire, on résout des petites énigmes... Le problème vient de la réalisation, c'est vraiment pas folichon pour de la PS2. On peut même dire que c'est moche et pas vraiment jouable. Si l'univers du film vous passionne gardez vos sous pour acheter ■ DVD et des pop-corn. Éditeur : Vivendi.



70%

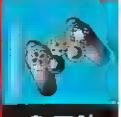


HO ALEX, TU PEUX ME DIRE QU' TU ES ? TU VOIS QUELQUE CHOSE ?

## NHL 2002

Le nouveau volet de la série des jeux de hockey d'EA Sports est disponible comme chaque année à la même époque. Il faut dire que la série est d'habitude plutôt bien réalisée, ce qui est encore le cas cette année. Les inconditionnels de hockey retrouveront tous les matchs de la saison 2001. Le maniement est plutôt agréable, et graphiquement ça rend plutôt bien. Pour les actions spectaculaires, on bénéficiera de replays superbes agrémentés d'effets de « motion-blur » pêchus. Les fans de la série retrouveront leur lot d'innovations. Quant à ceux qui n'ont pas de jeu de hockey sur PS2, NHL 2002 devrait leur convenir.

Éditeur : Electronic Arts.



85%



## LADY SIA

Lady Sia est une sorte d'amazone, qui doit protéger son peuple d'une dangereuse menace. Sia devra le guider à travers bien des dangers. La réalisation de ce jeu d'action-aventure médiévale est plutôt impressionnante avec de jolis graphismes et une ambiance travaillée. Lady Sia dispose de nombreux sorts magiques et de pouvoirs spéciaux pour mener sa quête à bien. Un petit jeu sympathique destiné au public féminin, mais qui conviendra tout aussi bien aux mecs.

Éditeur : TDK Mediactive.



84%



# JE CONSOLE

**41**  
points  
de vente  
près de chez toi

## LISTE DES MAGASINS

### JE CONSOLE

JE CONSOLE	01000 BOURG EN BRESSE
9, rue Dr Ebrard	Tél. 04 74 22 42 96
JE CONSOLE	06600 ANTIBES
11, avenue Pasteur	Tél. 04 93 34 15
JE CONSOLE	10000 TROYES
60, rue Emile Zola	Tél. 03 25 40 16
JE CONSOLE	21000 DIJON
17, rue des Bœufs	Tél. 03 80 30 11 12
JE CONSOLE	21200 BEAUNE
28, rue du Fg Madeleine	Tél. 03 80 30 11 12
JE CONSOLE	25000 BESANÇON
15-17, rue Battant	Tél. 03 81 61 96
JE CONSOLE	38000 GRENOBLE
77, cours Berriat	Tél. 04 76 48 07 55
JE CONSOLE	45500 GIEN
66, avenue Wilson	Tél. 02 38 38 16 85
JE CONSOLE	50300 AVRANCHES
13, rue St Gervais	Tél. 02 33 48 82 28
JE CONSOLE	51000 CHALONS EN CHAMPAGNE
36, rue de la Marne	Tel. 03 26 21 03 07
JE CONSOLE	51100 REIMS
28, rue Jadart	Tél. 03 26 89 29 13
JE CONSOLE	51300 VITRY LE FRANÇAIS
16, grande rue de Vaux	Tél. 03 96 73 73 70
JE CONSOLE	52000 CHAUMONT
58, Victoire de la Marne	Tél. 03 86 10 47
JE CONSOLE	52100 SAINT DIZIER
46, rue du Dr Mougeot	Tél. 03 26 06 45 66
JE CONSOLE	54000 NANCY
147, rue St Dizier	Tél. 03 83 36 64 22
JE CONSOLE	54200 TOUL
9, place du Courail	Tél. 03 83 63 11 78
JE CONSOLE	54230 NEUVE MANSION
22, rue du Gal Thiey	Tél. 03 83 47 42
JE CONSOLE	54700 PONT A MOUSSON
56, rue Gambetta	Tél. 03 83 82 51 07
JE CONSOLE	55000 BAR LE DUC
43, rue J.J. Rousseau	Tél. 03 79 20 90
JE CONSOLE	55100 VERDUN
10, rue Polincére	Tél. 03 29 83 48 05
JE CONSOLE	57200 BARREGUENNES
3, rue Utschneider	Tél. 03 86 95 36 23
JE CONSOLE	57500 SAINT AVOIS
65, rue Polincére	Tél. 03 87 92 40 97
JE CONSOLE	66000 PERPIGNAN
57, rue Mat. Foch	Tél. 03 84 51 75
JE CONSOLE	67000 STRASBOURG
41, quai des Bateliers	Tel. 03 88 35 53 09
JE CONSOLE	67000 STRASBOURG
9, rue Division Leclerc	Tél. 03 88 92 97
JE CONSOLE	67100 WISSEMBOURG
8, Marché aux Poissons	Tél. 03 86 54 22 75
JE CONSOLE	67500 HAGUENAU
10, Marché aux Poissons	Tél. 03 86 06 96
JE CONSOLE	67600 SELESTAT
17, place du vieux port	Tél. 03 86 97
JE CONSOLE	67700 SAVERNE
1, route Paris	Tél. 03 88 71 15 13
JE CONSOLE	67800 BISCHHEIM
6, route Bischwiller	Tél. 03 88 62 26 68
JE CONSOLE	68300 SAINT LOUIS
30, avenue Balle	Tél. 03 89 89 44 96
JE CONSOLE	70000 VESOUL
15, rue d'Alsace Lorraine	Tél. 03 84 96 02 99
JE CONSOLE	70300 LUXEUIL LES BAINS
28, rue J. Jeanneney	Tél. 03 86 40 57 40
JE CONSOLE	71000 MACON
36, rue du Pont	Tél. 03 86 39 04
JE CONSOLE	71200 CREUSOT
26, rue Mal. Leclerc	Tél. 03 86 55 10 56
JE CONSOLE	71160 PROVINS
26, rue du Fripine	Tél. 01 60 67 65 06
JE CONSOLE	88000 EPINAL
27, quai L. Lapicque	Tél. 03 29 35 50 51
JE CONSOLE	88100 SAINT DES VOSGES
29, rue Saint Charles	Tél. 03 29 56 48 50
JE CONSOLE	88200 REMIREMONT
17, place de l'atre de 7	Tél. 03 29 62 10 37
JE CONSOLE	88300 NEUFCHATEAU
8, rue Kennedy	Tél. 03 29 06 09 14
JE CONSOLE	90000 BELFORT
9, boulevard Carnot	Tél. 03 84 58 93 71

Vous avez un projet d'ouverture, venez rejoindre

l'enseigne JE CONSOLE

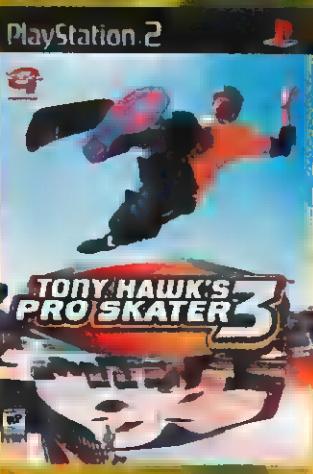
Renseignez-vous immédiatement.

Contact : 01 35 53 09

# JEUX VIDÉO

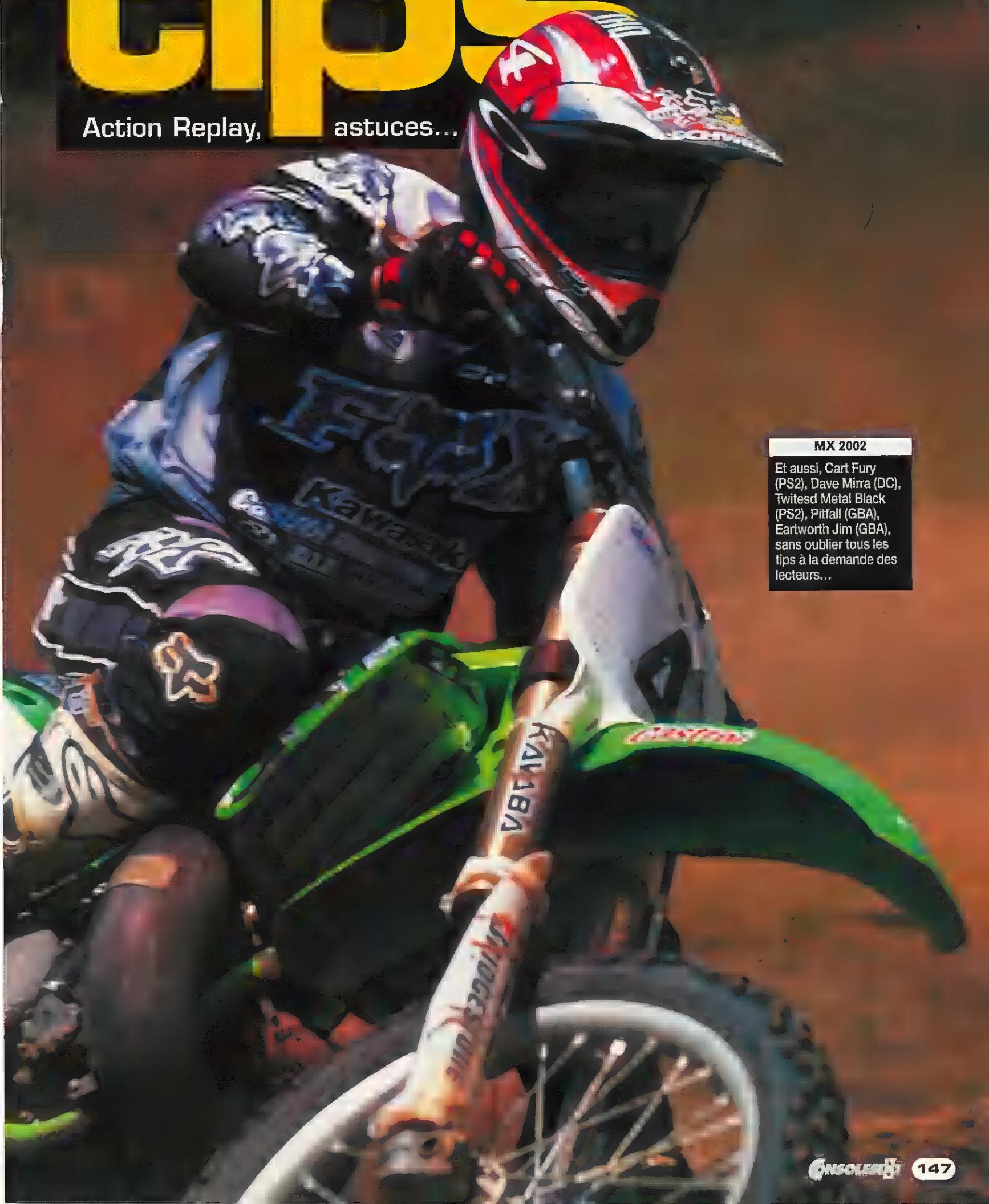
## Neufs et Occasions

PlayStation 2



# tips

Action Replay, astuces...

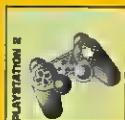


## MX 2002

Et aussi, Cart Fury (PS2), Dave Mirra (DC), Twisted Metal Black (PS2), Pitfall (GBA), Earthworm Jim (GBA), sans oublier tous les tips à la demande des lecteurs...



## CART FURY : CHAMPIONSHIP RACING



**En dépit d'une jouabilité assez particulière, Cart Fury devrait trouver son public chez les adorateurs de ce sport. De plus, il regorge de codes fun ou pratiques. Les voici...**

### OBTENIR TOUTES LES VOITURES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: Triangle, X, Triangle, Carré, L2 et Triangle.



Toutes les voitures sont maintenant disponibles.

### OBTENIR TOUTES LES COURSES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: R1, Triangle, X, X, R2 et L1.



Toutes les courses sont désormais disponibles.

### AVOIR LE TURBO INFINI

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: X, X, Carré, Carré, L2 et L2.



Vous pouvez booster à tout moment.

### PAS DE « TIME OUT »

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: Carré, L1, R2 Carré, Triangle et R.



Il n'est plus possible de perdre à cause du temps.

### AVOIR LES CONTINUS

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: L1, L2, L1, Carré, Triangle et Carré.



Vous disposez de plus de continues qu'il n'est nécessaire pour terminer le jeu.

### OBTENIR LE MODE GROSSES TÊTES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: Triangle, Carré, Carré, L2, L1 et R2.



Les pilotes ont de grosses têtes.

### PAS DE GRAVITÉ

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: R2, R1, Carré, Carré, L1 et L1.



Il n'y a plus aucune pesanteur.

### OBTENIR L'OPTION SAUT

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: L1, L2, L1, R2, X et X.



Plus haut, plus beau.

### BROUILLARD

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: R2, R1, X, Carré, Carré et Carré.



Difficile de voir la route.

### OBTENIR LES COURSES DE NUIT

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: X, Carré, Triangle, L2, R2 et L1.



Les courses se déroulent maintenant la nuit.

### AVOIR DES ROCKETS

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: L1, R2, Triangle, Carré, Carré et Triangle.



Votre véhicule est maintenant un engin de guerre ultime.

### OBTENIR L'OPTION « DEATH CAR »

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes: L1, Carré, R1, R2, L2 et L1.



Chaque véhicule que vous touchez explosera.



## CART FURY : CHAMPIONSHIP RACING (SUITE)

### L'OPTION « DEATH CAR » POUR LES ADVERSAIRES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : L2, Carré, L1, R2, R2 et X.



Prenez garde à ne pas toucher vos adversaires. Ce serait fatal...

### MURS MORTELS

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : X, Carré, R2, Triangle, R1 et R2.



Une simple collision avec un mur vous fait exploser.

### AVOIR TOUTES LES SCÈNES

À l'écran des cheat codes, effectuez les manipulations suivantes : L1, Cercle, R2, X, L2 et Triangle.



Toutes les scènes du jeu sont disponibles.

## DAVE MIRRA 2 FREESTYLE BMX



Dave Mirra 2 Freestyle BMX s'adresse à tous les mordus de sport extrême et de vélodrome. Ce volet sur Dreamcast propose une excellente jouabilité et une bande-son carrément sublime. Avec les codes qui suivent, vous allez pouvoir débloquer l'intégralité du jeu, que ce soit les vélos, les styles ou encore les niveaux.

### OBTENIR SLIM JIM

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes : Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut et Y.



Ce nouveau personnage viendra s'ajouter aux autres.

### OBTENIR AMISH BOY

Pour obtenir ce rider, terminez le jeu avec tous les personnages du jeu.

### OBTENIR TOUS LES VÉLOS

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite et Y.



Tous les vélos sont désormais disponibles.

### OBTENIR TOUS LES STYLES

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche et Y.



Vous pouvez effectuer toutes les figures du jeu.

### DÉBLOQUER TOUTES LES NIVEAUX

Dans le mode pro quest, à l'écran de sélection des personnages, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche et Y.



Tous les niveaux sont désormais accessibles.

DAVE  
**MIRRA**  
freestyle bmx™



**3615 TIPS**

Tips et solutions par MINTEL

**DB36688477**

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions de 1800 jeux !

QUIZOLEAD

149



## MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL



En attendant les tips ultimes que le développeur nous promet, voici un code qui vous permettra de débloquer les niveaux pour ce jeu de course bien sympathique. Si ce MX 2002 propose une difficulté peu élevée pour les premiers tours, on déchante rapidement passé quelques étapes. Ce cheat code s'avère donc intéressant.



*Vous pouvez maintenant choisir votre circuit parmi ceux disponibles.*



### CHOISIR SON NIVEAU

Commencez une partie en mode 2 joueurs. Avec la seconde manette, maintenez les touches Triangle + L2 + R2 + X enfoncées. Avec la première manette, maintenez les touches R1 + L2 enfoncées et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite et Triangle.

## TWISTED METAL BLACK



À la fois violent et malsain, Twisted Metal Black est doté d'une réalisation soignée, et les effets y sont nombreux. La difficulté assez élevée de ce titre risque fort de vous bloquer par moments.

### DEVENIR INVINCIBLE

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, et Haut. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*Vous ne pouvez plus être touché par l'adversaire.*

### CHANGER DE VUE

Durant le jeu, maintenez Select enfoncé et pressez soit Gauche, soit Bas.



*La vue de dessus est très jouable.*

### ÉNERGIE ET TURBOS INFINIS

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Droite, Gauche, Bas et Haut. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*Vous disposez des boosts infinis.*

### CHANGER L'APPARENCE DES ARMES

Durant le jeu, pressez les touches Select + Droite.



*Les armes sont différentes mais toujours aussi efficaces.*

### OBTENIR LA MEGA MACHINE GUN

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Croix, Croix et Triangle. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*Votre nouvel armement fait très mal.*

### OBTENIR LE MODE GOD

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Haut, Croix, Gauche et Cercle.



*Vous avez tout à l'infini maintenant (arme, énergie, munitions).*

### ARME GUÉRISSEUSE

Dans l'option de configuration, passez en mode classique. Pendant le jeu, maintenez les touches L1 + R1 + L2 + R2 enfoncées et effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Triangle, X et Haut. Pour le désactiver, il suffit de refaire le code.



*À chaque tir, vous récupérez votre énergie.*

DB36688477 3615 TIPS

Mise à jour permanente !

# JEUX - VIDÉO DVD - ACCESSOIRES...

NEO  
SOFT  
DISTRI'S



## BLOB LIGHT

Lampe pour votre Game Boy en forme de monstre des marais.



## PAD SIMPLE

Manette simple compatible Playstation.

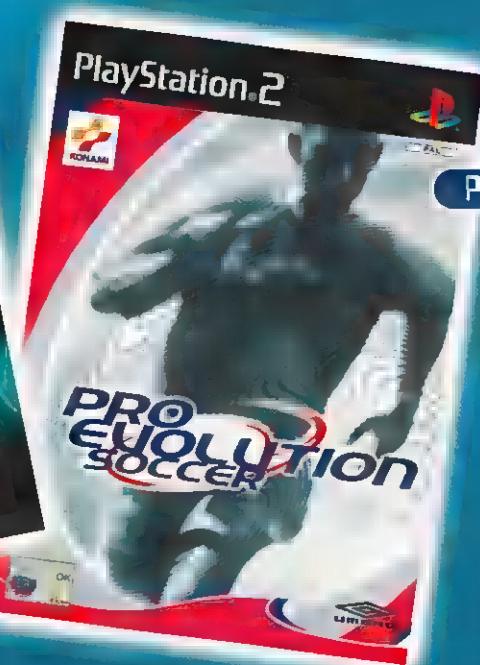


## CARTE MÉMOIRE

### 4 MEGA DC

Quadruple la capacité de votre carte classique sans compression.

UN VRAISON EXCLUSIVE AUX PROFESSIONNELS  
ET AUX DISTRIBUTEURS LE JUIN DERNIER  
AYANT 18 H.



## PRO EVOLUTION SOCCER

La version PlayStation 2 du célèbre ISS Pro Evolution arrive enfin sur PlayStation. Des superbes graphismes, une maniabilité exemplaire, de nouvelles équipes et de nouvelles compétitions vont faire de ce jeu la nouvelle référence du football sur console.

## SILENT HILL 2

Vous voilà de retour dans la ville de Silent Hill pour une aventure encore plus terrifiante, qui risque de vous faire froid dans les os, à vous de vous en sortir ! Mais SEUL !

... CHOIX - QUALITÉ - SERVICE - STOCK

PARIS

Tél. 01 41 51 42 42

Fax : 01 48 60 49 67

Contacts : Christopher - Hervé - Fred - Florent

NEO  
SOFT  
DISTRI'S

BORDEAUX

Tél. 05 56 12 60 60

Fax : 05 56 12 60 61

Contact : Greg



## PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Pitfall nous revient sur GBA dans une fidèle adaptation de la version 16 bits sortie il y a presque une décennie, et qui a fait le bonheur des possesseurs de Snés ou de Megadrive. Vous incarnez une sorte d'Indiana Jones dans un jeu de plates-formes très prenant.

### MASTER CODE

À l'écran-titre, effectuez les manipulations suivantes : L, Select, A, Select, B, A, L, B, Select.



C'est à cet écran que doit être effectué ce code.

### OBTENIR LE CHOIX DU NIVEAU

Commencez par entrer le master code et, ensuite, choisissez votre niveau avec les touches L ou R.



Tous les niveaux sont accessibles.

### OBTENIR TOUTES LES ARMES

Commencez par entrer le master code. Puis, durant le jeu, maintenez le bouton Select enfoncé et déplacez la caméra avec la croix directionnelle.



Vous bénéficiez également des munitions au maximum.

### OBTENIR LA CAMÉRA LIBRE

Commencez par entrer le master code. Puis, durant le jeu, maintenez le bouton Select enfoncé et pressez ■.



Vous circulez librement dans le niveau. Pratique pour découvrir les passages.

### OBTENIR LE NIVEAU RAIN FOREST

À l'écran-titre, effectuez les manipulations suivantes : A, L, A, B, A, L, Select et Select.



## EARTHWORM JIM

Après une version N64 pas terrible, le ver de terre de l'espace, créé par David Perry, revient dans une conversion parfaite du Earthworm Jim Snés. L'aventure et les énigmes sont identiques. L'occasion de (re)découvrir ce titre vraiment hors du commun.

### PASSER LES NIVEAUX

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, puis effectuez les manipulations suivantes : Droite, R, B, A, L, L, B, R.



Impossible de bloquer sur un niveau désormais.

### ALLER À BUTTVILLE

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, puis effectuez les manipulations suivantes : L, A, Haut, R, A, B et Select.



Ce niveau ne manque pas de piquant.

### SE RENDRE DANS LE TUBE

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, puis effectuez les manipulations suivantes : Haut, L, Bas, A, R et B.



Ce niveau se déroule sous l'eau.

### SE RENDRE AU NIVEAU 5

R, L, A, B, B, A, L et R.



Un niveau très futuriste et difficile.

### FAIRE DU SAUT À L'ÉLASTIQUE

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, et effectuez les manipulations suivantes : R, Haut, Select, L, R et Gauche.



Voici l'un des niveaux les plus fun du jeu.



Plans, astuces, solutions directement par FAX !

### SE RENDRE AU NIVEAU HECK

Pendant le jeu, mettez sur Pause en pressant Start, et effectuez les manipulations suivantes : Select, R, B, Bas, L et B.

Ce niveau est l'un des derniers du jeu. Normal qu'il soit difficile.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

(pas... mêm... que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**

 **61500**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



## TOUJOURS AUSSI COOL !

Voici la suite des tips des lecteurs. Plus les semaines passent, plus les demandes abondent. Nous tenons cependant à vous informer qu'il ne faut pas confondre tips et aides de jeu. Nous ne fournissons que des codes, donc des manipulations, ainsi que des codes Action Replay. Cela dit, vous pouvez demander des astuces pour toutes les consoles, même pour les plus anciennes (Nes, Master System) ou les plus rares (Nec, Coleco...).

### FINAL FANTASY VI

À la demande de Mathieu, voici les codes Action Replay pour Final Fantasy VI SNES.

**TOUS LES ITEMS SONT GRATUITS**

C3BBA564

**LE TONICS AJOUTE 240 HP**

D8EB44F0

**AVOIR TOUS LES ITEMS A 99**

C2DF2016

**TOUS LES PERSONNAGES**

ONT 99 DE LEVEL

E0001300

**TOUTES LES ESPERS**

7E1A6CFF



### BUGS BUNNY

À la demande de Martine de Montpellier, voici quelques codes.

**TOUS LES NIVEAUX**

À l'écran de sélection des niveaux et en conservant les touches L2 et R1 enfoncées, effectuez les manipulations suivantes: Croix, Carré, R2, L1, Cercle, Croix, Carré, Carré et Carré.

**LES CAROTTES AU MAXIMUM**

À l'écran de sélection des niveaux et en conservant les touches L2 et R1 enfoncées, effectuez les manipulations suivantes: Croix, Carré, R2, L1, Cercle, Croix, Carré, Carré et Cercle.

**VOIR LA FIN**

À l'écran de sélection des niveaux et en conservant les touches L2 et R1 enfoncées, effectuez les manipulations suivantes: Croix, Carré, R2, L1, Cercle, Croix, Cercle, Carré, Cercle.

**CODES ACTION REPLAY**

**AVOIR L'ÉNERGIE INFINIE**

30010041 0006

**AVOIR 99 CAROTTES**

30010043 0063



### JET GRIND RADIO & V-RALLY 2

À la demande de Gilles (Créteil), voici des tips.

**OBTENIR TOUS LES RIDERS**

À l'écran titre Jet Grind Radio, maintenant les touches L + R enfoncées, effectuez les manipulations suivantes: Gauche, Droite, X, A, Droite, Gauche, Y, B.

**OBTENIR TOUS LES CIRCUITS ET LES VOITURES**

À l'écran progression de V-Rally 2, effectuez les manipulations suivantes: L, R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, A et A.

**OBTENIR LE DÉMARRAGE**

**TURBO**

Entrez LDN à la place de votre nom.



### CRASH BANDICOOT

La tendre Justine, 21 ans, est fan de Crash Bandicoot. Par mail, elle souhaite connaître les codes pour Crash Bandicoot sur PlayStation. Les voici ma chérie.



**CODE ULTIME**

Pour accéder à tous les niveaux, avoir deux clés ■ les 26 gemmes, entrez ■ password suivant:

Triangle, Triangle, Triangle, Triangle,

Croix, Carré, Triangle ■ Triangle.

Triangle, Triangle, Carré, Croix, Triangle, Cercle, Triangle et Triangle.

Triangle, Cercle, Carré, Triangle, Croix, Croix, Croix et Croix.

### CRASH BANDICOOT 2

**CODES ACTION REPLAY**

**AVOIR 100 VIES**

8006CE68 6400

Entrez dans ■ chambre des téléporteurs pour récupérer vos vies.

**AVOIR TOUS LES CRISTAUX**

8006D03C FFFF

8006D03E FFFF

8006D040 FFFF

**AVOIR TOUTES LES GEMMES**

8006CEC0 FFFF

8006CEC2 FFFF

8006CEC4 FFFF

8006CEC6 FFFF

**DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX**

80069160 FFFF

80069162 FFFF

80069164 09FF

### CRASH BANDICOOT 3: WARPED

**AVOIR LA DÉMO DE SPYRO LE DRAGON**

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes:

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite ■ Carré.

**TOUS LES SAPHIRS**

80069364 FFFF

80069366 0FFF

**TOUS LES CRISTAUX**

800692DC FFFF

800692DE 0BFF

**TOUS LES NIVEAUX**

80069114 00FB

800692DC FFFF

800692DE 0BFF

80069364 FFFF

**CODES ACTIONS REPLAY**

**VIE INFINIES**

0006FE00 0000

80069108 6300

800B5EF8 6300

**TOUTES LES GEMMES**

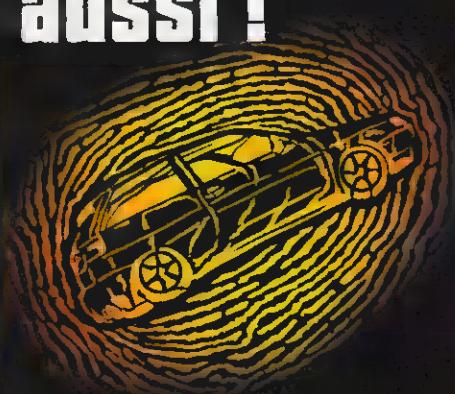
80069160 FFFF

80069162 FFFF

80069164 09FF



**Vous  
êtes  
unique,  
votre  
voiture  
aussi !**



N°2  
**26 F**

LA TUNING ATTITUDE  
**ADDX**

**ENRAGEÉE !**

SAXO VTS 16S  
160 CHEVAUX

20 SIEGES  
BAQUETS  
ETES-VOUS BIEN  
ACCROCHÉ ?



TUNED  
SA 206

POUR 12 000 F  
OU 30 000 F

COMPARE

10 SUBWOOFERS  
SUBLIMÉS À LA  
TORTURE

THE  
TOP

## CASCADEURS

- Chaud : trucs et astuces des pros
- Très chaud : trois figures en live
- Très très chaud : un crash à 70 km/h

**Vos cadeaux :**  
Les Stickers  
**ADDX**



LA TUNING ATTITUDE

**ADDX**

**N°2 : 10 OCTOBRE**



## **Kit indispensable plus**

**D**es kits Game Boy Advance, il y en a déjà un paquet, mais celui-là, sans être « indispensable », est tout de même assez alléchant. En effet, cette petite sacoche mignonne comme tout (et qui paraît résistante, c'est pas de chez Tati !) renferme un paquet d'accessoires bien utiles pour voyager avec sa portable. Vous y trouverez une loupe éclairante, un câble link, un adaptateur allume-cigares pour deux consoles (!) et des écouteurs rangés dans une boîte-bobine. En plus de cela, cette sacoche très bien conçue garde même de la place pour votre Game Boy Advance et quelques jeux. ■

**Prix : 249 F  
(soit 37,96 euros),  
par Gamester.**

**Intérêt:** ★★★★☆



# **Survival Kit 9-in-1**

# Game Boy Advance

**L**■ kit pour Game Boy Advance d'ITC se démarque légèrement des autres offres déjà disponibles sur le marché. Il est bien sûr composé des accessoires indispensables, comme la loupe éclairante, la petite sacoche pour protéger sa console, le câble link, un adaptateur secteur et une batterie rechargeable. Mais ce qui fait sa différence, c'est la présence d'écouteurs de type oreillettes, des adaptateurs de boutons (à coller sur la croix de direction de sa Game Boy Advance), ainsi que la



dragonne qu'on accroche à la console (un accessoire que tous les Japonais ont adopté), pour ne pas la perdre ou laisser tomber bêtement. ■

**Prix : 199 F  
(soit 30,34 euros),  
par ITC, distribué par BDHL  
Distribution.**

## Distribution.

This image is a promotional poster for 'Game Manga Partner'. It features a grid of anime titles, each with its cover art, price, and release information. The titles include Evangelion, Ken le Survivant, Ken 2, Princess Sarah, Les Chevaliers du Zodiaque (Asgard), Les Chevaliers du Zodiaque (Poseidon), Dragon Ball Z, Dragon Ball, Dragon Ball Kai, Olive et Tom, City Hunter, Akira, Ghost in the Shell, Ninja Scroll, Patlabor, Le Château de Cagliostro, Yû Yu Hakusho, Yu Yu Hakusho (Kai), Ken 2, Sailor Moon, and Dragon Ball Z. The poster also includes contact information for Game Manga Partner: TÉL: 01.42.63.41.08.

**BON DE COMMANDE** (remplir en majuscules SVP) à retourner ou à recopier sur papier libre  
à CAME PARTNER ■ avenue de Clichy 75017 PARIS

**Nom.....** **Code postal.....**  
**Prénom.....** **Ville.....**  
**Adresse.....** **Télé.....**

REF.	TITRE DU FILM	PRIX
<b>Frais de port (1 à 4 K7: 35F / + de 4 K7: 50F)</b>		
<b>Total à payer + port</b>		

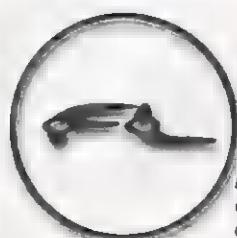
Toutes nos expéditions  
s'effectuent  
**SOUS 24/48H**  
(Dans les limites  
des stocks disponibles)

**TARIF LUXEMBOURG +  
BELGIQUE + SUISSE  
05 F DE FRAIS DE PORT  
FORFAITAIRE**

Contre  
 remboursement  
(N Tél. Obligatoire  
(+41F frais Sup)  
France uniquemen

Toutes les marques citées sont des marques déposées  
par leurs propriétaires respectifs

# free shop



www.FL-GAMES.com

Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

**FL-GAMES**

Passez commande par téléphone,  
et faites vous livrer directement  
chez vous ! **01.60.16.42.32**



JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors  
Contactez Nous !!!

DREAMCAST :

Câble de liaison	
NeoGeo POCKET-Dreamcast	299 frs
DC Gun	299 frs
Cartes Mémoires	
1Mo/2Mo/4Mo	69/79/99 frs
avec câble	149/199/299 frs
Modem 56K avec navigateur	349 frs
Gachettes de remplacement	49 frs
Carte mémoire vibrante 4Mo	199 frs
DC Pistol	249 frs
Coque console translucide	139 frs
Coque VMS translucide	99 frs
Câble S-Video	59 frs
Rallonge manette	39 frs
Gun sans	349 frs



PLAYSTATION / PS One / PS2 :

Câble RGB PS1/PS2	39 frs
PS Hacker ou Puce + câble RGB	49 frs
Falcon Light Gun + pointeur laser	299 frs
Adaptateur Allume-Cigare ■ One	149frs
Memory Card 120 Blocks PS1	149 frs
Link Cable PS1	39 frs
Rallonge manette	39 frs
Manette PS2 Turbo+Ralenti	149 frs
Télécommande PS2	129 ■
Guitare PSX	249 frs
Bloc Alim PS1 Auto-voltage	129 frs
Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage	329 frs



Livraison sous 24h/48h  
Pour toutes questions,  
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.  
Offre réservée aux revendeurs et détaillants.  
Photos non contractuelles.

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats  
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom

Téléphone

Adresse

Code Postal, Ville

Autres

+30Fr de frais de port  
Option contre remboursement +40Fr

## Accessoires

### Volant Driving Force 2

PlayStation 2

D'un avis unanime, ce volant à retour de force pour PlayStation 2 fait partie des meilleures expériences possibles avec un jeu de course (mais à condition d'être utilisé avec Gran Turismo 3). Un grand bravo pour Logitech et Sony qui ont travaillé en collaboration étroite pour nous sortir ce pur chef-d'œuvre. Mais succès ne veut pas dire perfection. C'est pour cela que Logitech ■ décidé de sortir cette deuxième version de son volant Driving Force. Il garde les mêmes caractéristiques que son prédecesseur, c'est-à-dire les pédales, le système de fixation, le design, les grips bleus sur les côtés, le placement des boutons, etc. Logitech a juste ajouté une nouvelle ■ prise en main ». À présent, vous pourrez jouer avec ce volant sans le fixer solidement à une table. Grâce à un ensemble de blocs en plastique qui s'encastrent sous le volant, vous pourrez

le poser entre vos genoux, coincé fermement entre les cuisses. De cette manière, les mains se posent naturellement sur le volant, placé à une distance qui le rend plus maniable. L'idée est vraiment excellente, et finira de convaincre ceux qui étaient encore hésitants à cause de ce problème de fixation. Par contre, ne vous faites pas d'illusion, cette nouvelle position n'est bien sûr pas aussi confortable que celle du volant fixé. Enfin, on ne va pas chipoter ! ■

Prix: 790 F  
(soit 120,44 euros),  
par Logitech.  
Intérêt: ★★★★



### Body Boy

Game Boy Advance

Avoir débarquer tous ces accessoires de protection, on dirait que cuirasser sa GBA est devenu une obsession. Le Body Boy se présente comme une enveloppe de caoutchouc



qui ceinture la console portable, en ne laissant à découvert que l'écran, les touches, les molettes de réglage et les connections. Disponible en rose, violet, bleu, blanc et transparent, le Body Boy apporte aussi une prise en main plus facile pour les grosses paluches. Les mimines vont souffrir. ■

Prix: environ 60 F  
(soit 9,14 euros),  
par ITC.  
Intérêt: ★★★★

# free shop

REPRISE DE VOS JEUX CASH

IMPORTS JAPON-USA

SYSTÈME D'ÉCHANGE

VENTE PAR CORRESPONDANCE

REPARATIONS-MODIFICATIONS

JEUX OCCAS à PARTIR DE 49F

## POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Métro Reuilly - Didierot

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H

NOUVEAU



199F



ARC THE COLL. USA



DRAGON QUEST 7 USA



HOSHIGAMI USA



TONY HAWK 3 PS2



COMMANDOS



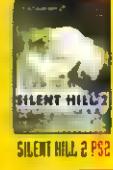
FIFA 2002 PS2



HALF LIFE



PRO EVOLUTION PS2



SILENT HILL 2 PS2



NBA 2002 PS2



SILENT SCOPE 2 PS2



SOLDIER OF FORTUNE PS2



RIP BLADE PS2



79F

EXISTE EN PLUSIEURS COULEURS



JACKIE CHAN 68



STREET FIGHTER 2 68



DOVE MIRRA 68



ATLANTIS 68



HARRY POTTER 68



DOOM 68



BREATH OF FIRE 68



MARIO LAND 68



99F



SIN CITY VS CAPCOM



NFL 2002



VIRTUA TENNIS 2

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PRÉAVIS. OFFRES DANS LA LIMITÉ DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES  
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAS	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL 40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPPR.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de ..... F par : .....

CHÈQUE BANCAIRE JANNADET LETTRE ..... CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE ..... PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU

10F POUR ARTICLE SUPPL.

# free-shop

## NEO -AYATO

### Neo Geo Cart :

PlayStation 2 (jp)	179 f
Fighters history (jp)	449 f
Guitar fight (jp)	599 f
Metal Slug 3 neuf (us)	2999 f
Samurai spirit 1 (jp)	249 f
Samurai Spirit 2 (jp)	299 f
Samurai Spirit 4 (jp)	2399 f
Savage reign (jp)	399 f
Samurai 3 neuf (jp)	2699 f
World heroes 2 (jp)	199 f

### Playstation Import :

Final fantasy chronicles us	599 f
Final Fantasy Tactics us	399 f
Metal Slug Jap	399 f
Metal Slug X us	399 f
Megaman X 5 us	399 f
Castlevania chronicles Jap	499 f
Convoy b-1bop Jap	399 f
Dragonball Z 2 legend	399 f
Gunnerus	599 f
Ken le survivant	599 f

Commandez tous les jeux de consoles SNK, SONY, SEGA, NINTENDO, NEC, ATARI... et envoiez nous sur le site : [www.ayato.fr](http://www.ayato.fr)

### Super Famicom :

Dragon quest III remix	449 f
Secret of mana 3	349 f
Far east of eden zero	169 f
Dragon quest I-II	499 f

### Saturn Jap :

Street fighter zero 3+ram	499 f
Far east of eden IV	269 f
Sakura Wars steam	99 f
Ken le survivant	449 f

Envoyer votre commande sur papier libre à :

Neo Ayato Import, 19PC 92 cours Lieutaud 13006 Marseille  
Tél: 04 91 55 59 19 Frais de port calamita : 29,90€.

[WWW.NEOAYATO.COM](http://WWW.NEOAYATO.COM)

## PARTICULIERS, PROFESSIONNELS DU JEU VIDEO !

Vendez vos jeux, consoles et accessoires :

Playstation

Dreamcast

Nintendo 64

Gameboy

Playstation 2

PC/CD-Rom

Estimation et Paiement Immédiat

 NOBILIS

RECHERCHE

NOBILIS,  
société spécialisée dans l'édition et la distribution de jeux vidéo

dans le cadre de son développement

1 Commercial Comptes Clés

possédant une bonne expérience de jeu vidéo.

Poste basé à Lyon. Contacter Arnaud BLACHER : [ablacher@nobilis-france.com](mailto:ablacher@nobilis-france.com)

## Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux  
Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

Manette  
pour Dreamcast™  
Promo !

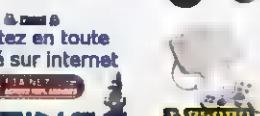
Mémoire 4 Mo  
pour Dreamcast™  
Promo !

VGA Box  
pour Dreamcast™  
Promo !

PUCE NEO4  
Modification de console

Téléphonez au 03 25 31 47 28

+ de 100 REFERENCES



achetez en toute  
liberté sur internet



OMINFO.COM - Tél: 03 25 31 47 28 - Fax: 03 25 31 59 79

[www.ominfo.com](http://www.ominfo.com)

COMPACTS  
BOUTIQUE

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

01.44.04.76.15

Métro: Tolbiac

ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

# free shop

**DIVINEO**  
ÉLECTRONIQUE SANS FRONTIÈRES  
[www.divineo.fr](http://www.divineo.fr)

L'expérience d'un grand groupe international.  
Une livraison en 24 ou 48 heures de votre colis.  
Une société uniquement spécialisée sur Internet.  
Un support client rapide et toujours disponible.  
Une gamme de produits complète et à petits prix.  
Diverses formes de paiements sécurisées à 100%.

**LES PRODUITS DU MOIS :**

**PLAYSTATION 2 : NEO4**  
  
 C'est la mod chip que tout le monde attendait pour la Playstation 2. Plus besoin de bootez avec une Action Replay, tout est en direct comme sur la Playstation 1!  
 Disponible en France en co-exclusivité chez Divineo.fr pour 695,95 F (90,8 €)

**DIVERS : CARTES À PUCE GOLD**  
  
 Ces cartes Gold sont disponibles par pack de 5 pour 384,95 F (59 €) ou à l'unité pour 87,95 F (13,4 €).  
 Des programmeurs ou duplicateurs de cartes sont également disponibles.  
 Et nos cartes sont de la plus haute qualité.

**GAME BOY ADVANCE : HIT FLASHER GAME BOY ADVANCE**  
  
 La gamme de produit indispensable pour toute personne souhaitant aller un peu plus loin avec leur Game Boy Advance. Les kits complets cartouche et linker en version 64Mb et 128Mb sont disponibles, ainsi que les cartouches seules.  
 À partir de 799,95 F (122 €)

**GAMCUBE : CABLE S-VIDEO**  
  
 Propriétaire d'une Gamecube ? Comme vous l'avez remarqué, aucun câble pour relier votre console à votre téléviseur n'est fourni. Si votre téléviseur possède une prise S-Video, l'image peut être grandement améliorée grâce à ce type de connexion. Câbles S-Video Playstation 2 et Dreamcast également disponibles.

**CONTACT/INFORMATION:**  
 fr@divineo.com  
 Divineo France  
 Rue des Grésillons 10  
 92100 Boulogne Billancourt  
[www.divineo.fr](http://www.divineo.fr)

**KONCI**  
Japanimation

Figurines : Résident Evil 149F pièce

Nosferatu	Nemesis	Leon S Kennedy	Soldier Zombie
-----------	---------	----------------	----------------

11.11.01 44 03 51 30  
01 44 03 03 28

[HTTP://WWW.KONCI.COM](http://www.konci.com)

**CD Audio 99Frs pièce**  
5cds achetés 6ème cd gratuit

Prix: CD en Coffrets  
2cds=170F 3cds=245F  
4cds=299

pour obtenir la liste complète des cds audio, vous pouvez consulter sur notre nouveau site!

FINAL FANTASY 8 PIANO	FINAL FANTASY 5 PIANO	FINAL FANTASY 10 OST (4CD 299F)	FINAL FANTASY 9 OST (4CD 299F)	FINAL FANTASY 9 PIANO COLLECTION
FINAL FANTASY 11 PLUS SYMPHONIC + OST	FINAL FANTASY 8 PIANO COLLECTION	FINAL FANTASY 11 OST (4CD 299F)	FINAL FANTASY 11 SYMPHONIC	FINAL FANTASY 2 REUNION TRACK
CHRONO CROSS OST (3CD 249F)	CHRONO TRIGGER OST (2CD 170F)	CASTLEVANIA OST (MUSIQUE)	TERMINATOR OST (MUSIQUE)	SQUARE VOCAL COLLECTION
SHADOW HEARTS OST (NDS)	BIO HAZARD 2 OST (2CD 170F)	VERONICA OST (MUSIQUE)	BIO HAZARD Code Veronica OST (version 2nd)	BIO HAZARD 3 OST
ZERO OST	GIGAMAN OST	CASTLEVANIA CHRONICLE OST	GENSO SHIKI GAIDEN OST 2	Sonic Adventure 2 Vocal
NARAKU'S PROFILE ARRANGE ALBUM	VALKYRIE PROFILE OST	VALGRINDERSHIRE OST	GRANADA 2 OST (3CD 299F)	GRANADA 2 OST (2CD 299F)
NAPPA TALE OST 1 (Musique de yoko kanno)	NAPPA TALE OST 2 (Musique de yoko kanno)	EXTRAORDINARY ORCHESTRA VERSION	ZELDA SCARINA SYMPHONY	LEGEND OF MANA OST
GUILTY GEAR X OST	SAKURA WARS 3 OST (2CD 299F)	SAKURA WARS 3 IS PARIS BUBBING SOUND ALBUM	FINAL FANTASY 8 PLUS SYMPHONY + OST	TEKKEN OST
GUILTY GEAR X 2 OST	SAKURA WARS 3 OST (2CD 299F)	SAKURA WARS 3 IS PARIS BUBBING SOUND ALBUM	RIDGE RACER 5 REACHES	STAR OF THE MEGAMIX

(Consol + n° 11/01) Bon de commande à recopier sur papier libre et à retourner à : KONCI  
123 bd Voltaire 75011 Paris téléphone: 01 44 93 51 30 ou 01 44 93 03 28, Métro Voltaire Ligne 9

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Ville.....

Age.....Né(e)le.....

N° CB.....Date Exp le.....

Tél.....

MANDAT CASH  CHEQUE  CB A L'ORDRE DE KONCI

Frais de port forfait 30F (offert pour toute commande à partir de 500F) délais de livraison 2 jours en colissimo et recommandé (étranger et DOM-TOM) frais de port 80F n° de client.....

**TITRES** **REF** **QTE** **PRIX** **MONTANT**

**TOTAL**

# Do you speak Switch?

**A**nglais, espagnol, portugais... autant de langues vivantes que l'on pratique partout en Europe et dans la plupart des pays du monde. Mais il est un langage qui n'est parlé qu'à la rédaction de Consoles+ : celui de Switch. Un spécimen unique que les linguistes s'arrachent à prix d'or, autant que leurs cheveux. Traduction de Niiico.

Quelque chose d'étonnant. Cette machine fonctionne pas. J'ai pourtant inséré la somme de 10 francs dans le monnaieur, mais rien ne se passe.



Cher Confrère... Auras-tu l'ambassade de m'offrir une petite mousse, j'ai le fond de la gorge au sec. Pourrais-tu égalemant, par la même occasion, me fournir un décapasuleur ?



Bonjour, cher Monsieur, je vous explique les raisons de mon appelle. Votre distributeur de confiseries chocolatées ne fonctionne plus. Autre-fois l'amabilité de vous déplacer afin d'effectuer les préparations nécessaires ? Merci, vous êtes fort civil.



Bonjour Virginie, je viens de terminer le test de Tony Hawks 3 et les images, comme les illustrations, se trouvent quelque part sur le serveur... à moins que ce ne soit sur l'un des ordinateurs de la rédaction ou dans la salle de tests. C'est complet, il manque juste le texte, je l'envoie aux SR, cette nuit.



Cette demoiselle a refusé mes avances. Pour dissimuler sur le chemin Houellebecq, et fille [majeur] de m'accompagner à la maison de suis tout retournée. J'ai proposé à une jeune



avec un léger retard. Veuillez m'en excuser. Exceptuellement, je rendrai donc mon test par mégabite une bouteille de poy. Grille ralimentation sur laquelle j'avais renversé ordinateur personnel l'autre soir. Un saut de tension, certainement du aux intempéries. Mes hommages, monsieur le rédacteur en chef. J'ai eu un léger problème avec mon



C'est du pur bois d'Hong-Kong sur Seine. C'est onb ?

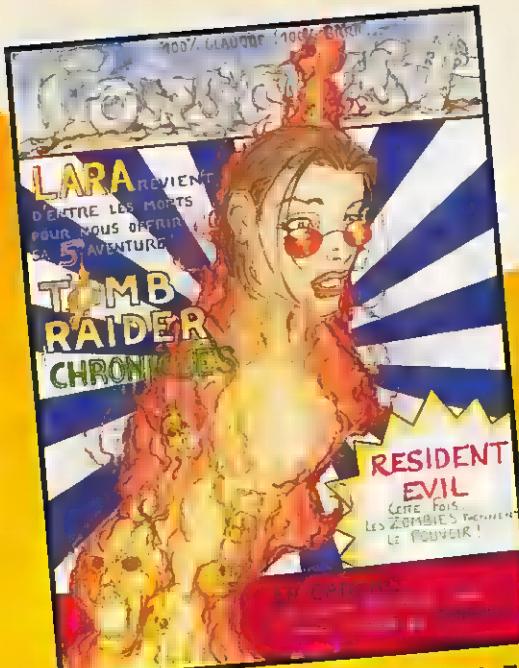


Dis-moi, honnable Gia, je peu chalouettes en bois exotique. D'un ami, une magnifique paire de me procurer, par l'intermédiaire de claquettes en bois exotique. Serais-tu intéressée ?

Alors que je rouleais tranquillement sur la chaussée, un automobiliste me dépassa sans mettre son clignotant. Tu comprends mon étonnement !

# COUP

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du



## le vainqueur

Le vainqueur du mois, une fois n'est pas coutume, est une jeune fille. Elle s'appelle Tiphaine Vaudable et habite Saint-Rambert (42), près de Saint-Étienne. Ce n'est pas la première fois qu'elle nous envoie ses superbes dessins et nous avons décidé de la récompenser. Âgée de 20 ans (depuis peu), elle a vraiment beaucoup de talent. Fan de Lara Croft, elle dessine aussi quelques BD incluant l'héroïne de Core Design. Heu... Tiphaine, quand est-ce que tu viens à la rédaction?... J'ai une superbe collection d'autocollants de Lara dans mon tiroir... Allez, hop! un abonnement gratos à Consoles+, un!



**V**ous l'aurez certainement remarqué, aujourd'hui, pour être une star, il suffit de peu de chose : inutile d'avoir son BAC ou son permis de conduire. Pas question non plus de manger des yaourts aux fruits ou des graines de sésame. Non, maintenant, pour palper des millions, avoir sa tête dans tous les journaux et faire de la pub à la télé, il suffit d'entrer dans un loft et d'y vivre deux mois, de partir sur une île déserte et de bouffer des larves vivantes, de faire la fête une semaine à Ibiza ou encore de participer à un casting pour devenir chanteur. N'importe quoi !... Mais pourquoi pas après tout !

Bomboy, mini pop star

**TARES ACADEMY**

TF2 MG

Romain,  
Vallon-Pont-d'Arc (07).

**CONSOLES+**

**ONI**  
SUR XBOX

Pro Test Des Jeux

**PS2**

**PS3**

**PC**

**X360**

**Wii**

**Dreamcast**

**NDS**

**PSP**

**GBA**

**GBC**

**NGC**

**DC**

**PS1**

**PS2**

**PS3**

**PS4**

**PS5**

**PS6**

**PS7**

**PS8**

**PS9**

**PS10**

**PS11**

**PS12**

**PS13**

**PS14**

**PS15**

**PS16**

**PS17**

**PS18**

**PS19**

**PS20**

**PS21**

**PS22**

**PS23**

**PS24**

**PS25**

**PS26**

**PS27**

**PS28**

**PS29**

**PS30**

**PS31**

**PS32**

**PS33**

**PS34**

**PS35**

**PS36**

**PS37**

**PS38**

**PS39**

**PS40**

**PS41**

**PS42**

**PS43**

**PS44**

**PS45**

**PS46**

**PS47**

**PS48**

**PS49**

**PS50**

**PS51**

**PS52**

**PS53**

**PS54**

**PS55**

**PS56**

**PS57**

**PS58**

**PS59**

**PS60**

**PS61**

**PS62**

**PS63**

**PS64**

**PS65**

**PS66**

**PS67**

**PS68**

**PS69**

**PS70**

**PS71**

**PS72**

**PS73**

**PS74**

**PS75**

**PS76**

**PS77**

**PS78**

**PS79**

**PS80**

**PS81**

**PS82**

**PS83**

**PS84**

**PS85**

**PS86**

**PS87**

**PS88**

**PS89**

**PS90**

**PS91**

**PS92**

**PS93**

**PS94**

**PS95**

**PS96**

**PS97**

**PS98**

**PS99**

**PS100**

**PS101**

**PS102**

**PS103**

**PS104**

**PS105**

**PS106**

**PS107**

**PS108**

**PS109**

**PS110**

**PS111**

**PS112**

**PS113**

**PS114**

**PS115**

**PS116**

**PS117**

**PS118**

**PS119**

**PS120**

**PS121**

**PS122**

**PS123**

**PS124**

**PS125**

**PS126**

**PS127**

**PS128**

**PS129**

**PS130**

**PS131**

**PS132**

**PS133**

**PS134**

**PS135**

**PS136**

**PS137**

**PS138**

**PS139**

**PS140**

**PS141**

**PS142**

**PS143**

**PS144**

**PS145**

**PS146**

**PS147**

**PS148**

**PS149**

**PS150**

**PS151**

**PS152**

**PS153**

**PS154**

**PS155**

**PS156**

**PS157**

**PS158**

**PS159**

**PS160**

**PS161**

**PS162**

**PS163**

**PS164**

**PS165**

**PS166**

**PS167**

**PS168**

**PS169**

**PS170**

**PS171**

**PS172**

**PS173**

**PS174**

**PS175**

**PS176**

**PS177**

**PS178**

**PS179**

**PS180**

**PS181**

**PS182**

**PS183**

**PS184**

**PS185**

**PS186**

**PS187**

**PS188**

**PS189**

**PS190**

**PS191**

**PS192**

**PS193**

**PS194**

**PS195**

**PS196**

**PS197**

**PS198**

**PS199**

**PS200**

**PS201**

**PS202**

**PS203**

**PS204**

**PS205**

**PS206**

**PS207**

**PS20**

# Consoles

Colonel Pierre-Avia 75754 Paris cedex 15

## ITKA'SS LA DJEULE

**Itka** (ietka@caramail.com)  
m'envoie ses questions par email.  
Voici ce qu'il me demande : « 1/ Je me demande s'il y aura une PlayStation 3 ? 2/ Je veux aussi savoir laquelle, entre la PS2 et la Xbox, aura les meilleurs RPG ? ■ Dans Final Fantasy IX, où se trouve l'octogocanne Bibi ? 4/ Y aura-t-il une suite au film Final Fantasy ? ■ Penses-tu qu'il y aura un Final Fantasy XIII ou XIV sur PS2 ? 6/ Qu'est-ce que signifie « kéké » ? 7/ Pour la photo de ma sœur il faudra attendre un peu. Mais pour moi, tu peux pas m'avoir celle de Gia ? ».

■ Salut kéké. 1/ On dit « jamais deux sans trois ». Une nouvelle PlayStation, certainement, mais pas avant quelques années. 2/ Pour l'instant, impossible de te répondre : je ne connais pas les RPG qui sortiront sur Xbox. On en reparlera dans 6 à 8 mois, quand la console sera en vente en France. Ok ? 3/ Si tu veux des aides de jeu, il faut que tu envoies tes questions par email

à Kael (kael2@wanadoo.fr). D'accord ? 4/ Le film *Final Fantasy* a été un succès en France, et un bide total au Japon et aux États-Unis... à mon avis, cela signifie qu'il n'y aura pas de suite. Par contre, on peut très bien imaginer un film utilisant les mêmes techniques, mais qui n'est pas issu de l'univers du jeu vidéo. 5/ Les finances de Square ne sont pas au mieux. Développer des jeux comme *Final Fantasy* demande aujourd'hui des moyens énormes. Attendons déjà de voir arriver les épisodes XI et le XII avant de nous prononcer. 6/ Un kéké, c'est un peu le Jedi des temps modernes. C'est un truc que tu as en toi, tu nais avec ou sans. Si tu joues aux jeux vidéo très souvent, alors tu es né avec. Si tu passes ton temps à jouer avec une poupée Barbie ou devant ta cuisinière, alors tu es un kéké obscur. C'est pas compliqué. 7/ Pas de photos de ta sœur, pas de photo de Gia en tongues. C'est donnant donnant coco !

## SKIOUZE ME MAMIE !

■ Le mois dernier, madame Colman nous a envoyé une lettre pour se plaindre de la fragilité de l'écran de la Game Boy Advance de son petit-fils. Ce dernier avait fait tomber sa console sur le carrelage du salon et les cristaux liquides n'avaient pas résisté au choc. L'auguste grand-mère nous demandait si la nouvelle portable de Nintendo était bien une console destinée aux enfants. Vous me connaissez, ma réponse a été très ironique ; voire trop, au goût de cette gentille mamie de 73 ans. Je pose un genou à terre et lui présente mes plus plates excuses. C'est promis, je ne recommencerais plus.

Je lève la main droite, je jette ma GBA par terre et je le jure : croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en enfer !

## SACRÉ COMMER

**Simon Commer**, un petit gars de Châteauroux, me dit : « 1/ Zelda sur Game Cube n'a pas l'air terminé. Ai-je raison ? 2/ Est-ce que Zelda sur Game Cube sera la suite d'un des deux jeux sur Nintendo 64 ? ».

■ Salut kéké.  
1/ Tu as bien raison : *Zelda* sur Game Cube n'est pas encore terminé, sinon il serait déjà disponible au Japon. Je pense, pour rester sérieux quelques minutes, que tu veux parler des graphismes du jeu. Ils sont étonnantes, en effet, et me font penser à ceux du jeu *Parappa the Rapper* sur PSOne et PS2. C'est un choix de Miyamoto, et les choix de Miyamoto ne sont pas discutables. Je suis certain qu'on va rapidement s'habituer à ces graphismes si particuliers, et qu'on n'y pensera plus après quelques minutes de jeu.  
2/ Je ne le pense pas. Cet épisode est un épisode à part entière dans la série des *Zelda* et n'est la suite d'aucun autre jeu sorti à ce jour (que ce soit sur Nes, Super Nintendo, Nintendo 64 ou Game Boy).

Boris Urvois,  
Nîmes (06).



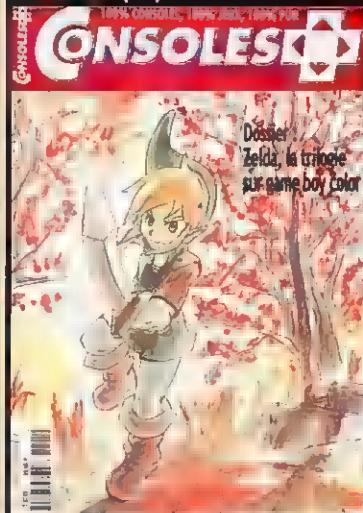
Ben, t'Urvois, ton dessin,  
il est publié ! Heureux ?

Mr Padenom,  
France.



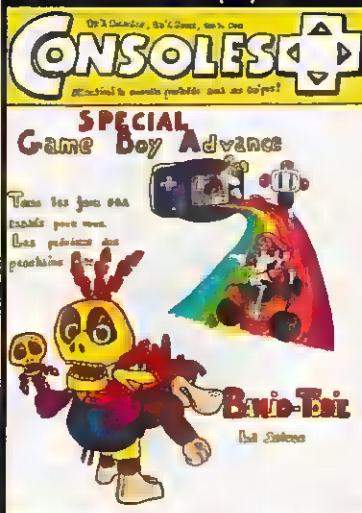
Envoyer un dessin anonyme, c'est  
pas très Tactics ça.

Flora Bardat,  
Limours (91).



Un magnifique dessin de Link...  
Ah, Limours, toujours Limours.

Anaïs Dasse,  
Rueil-Malmaison (92).



Un dessin de la Dasse, on n'en  
reçoit pas souvent !

## COMMARET BRUTAL

**Q** Olivier Commaret (themario2001@hotmail.com) passe un bonjour à la rédaction ! Il me demande : « 1/ Quand Sonic Advance va-t-il sortir ? 2/ La Game Cube est sortie en septembre au Japon et n'est pas attendue avant le printemps prochain en France. Comment expliques-tu un tel délai, alors que la Game Boy Advance n'a mis que trois mois pour sortir en France ? 3/ Quels ont été les jeux disponibles à la sortie de la Game Cube au Japon ? 4/ Pourquoi appelles-tu tout le monde kéké ? ».

■ Salut kéké. 1/ La version Game Boy Advance de Sonic sort au Japon à la fin de l'année. 2/ Sur Game Boy Advance, les jeux n'ont pas de protection territoriale : un jeu japonais fonctionne parfaitement sur une Game Boy Advance américaine ou européenne. Pour la Game Cube, le mystère reste complet ! Peut-être s'agit-il d'un problème de localisation des jeux ? Mais, il peut tout autant s'agir d'une stratégie commerciale (je n'en suis vraiment pas certain). La raison la plus vraisemblable est un problème d'approvisionnement des composants de la console. On ne peut pas fabriquer des centaines de milliers de consoles en quelques jours ! Et puis, comme d'habitude, Nintendo sort d'abord ses consoles au Japon,

puis aux États-Unis, et enfin en Europe. 3/ Trois jeux étaient disponibles au Japon à la sortie de la Game Cube. Ils sont tous en test dans ce numéro. Il s'agit de Wave Race Blue Storm, Super Monkey Ball et Luigi Mansion. 4/ Car nous sommes tous des kékés. Et même certains plus que d'autres.

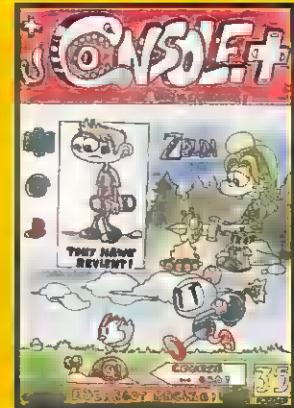
## PATRICK STYLE

**Q** Patrick Vaudelin envisage ■ d'acheter une Xbox, mais il a besoin de quelques renseignements : « 1/ Est-il vrai que l'on pourra jouer aux jeux ■ sur la Xbox ? 2/ Pourra-t-elle aussi lire les jeux PC gravés ? 3/ Et si oui, comment fera-t-on pour jouer à des jeux comme Commandos 2 qui nécessitent, habituellement, une souris pour jouer correctement ? 4/ On m'a dit qu'il fallait un kit spécial pour pouvoir lire les DVD-Rom. Est-ce vrai ? ».

■ Salut kéké. 1/ Heu, comme dirait Switch, trop pas ! Je crois que tu confonds un peu tout coco. La Xbox n'est pas un PC. Quand on dit qu'il y aura des jeux PC sur Xbox, cela signifie que des jeux qui existent sur PC actuellement seront adaptés sur la Xbox. La console de Microsoft n'a pas la possibilité de lire directement des jeux PC. 2/ Non plus. Tu sais pourquoi maintenant. 3/ Je pense ne pas me tromper en te disant qu'il y a de fortes chances de voir apparaître des périphériques pour

## LE PRIX D'EDDY KACE

C'est le petit Robert, Antoine ■ son prénom, qui remporte le prix d'Eddy Kace du mois. Son dessin est plutôt marrant. En tout cas, moi, il m'a bien fait marrer ! Escargot Racing sur Game Boy Advance, c'est bien vu ; Tony Hawk complètement esquinté à cause de ses chutes en skate, c'est encore bien vu ; ■ Link en train de se faire cuire un poulet, c'est toujours bien vu... Voilà pourquoi Antoine recevra le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Merci qui ?



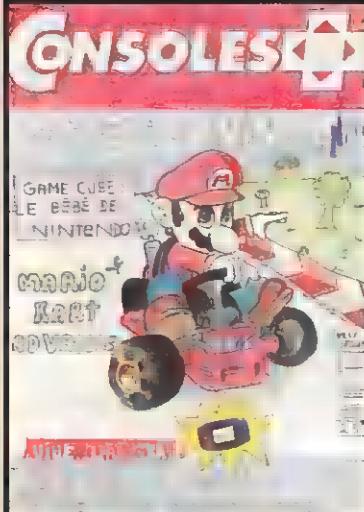
la Xbox : clavier, souris et autres articles de ce genre. Ainsi, plus de problème de jouabilité pour certains jeux de stratégie. 4/ Arrête de fumer la moquette du salon coco ! Tu confonds encore... La console est déjà équipée d'un lecteur de DVD-Rom ; par contre, elle n'est pas capable de lire les DVD Vidéo. Il faut pour cela acheter une extension. Tu peux maintenant retourner dans ta chambre et essayer de fumer les rideaux : il paraît que c'est top !

## Y'S PLOTT

**Q** Laurent (plott\_92@caramail.com) m'envoie ses questions sur une belle carte postale de Tunisie. C'est sympa ! Voici ce qu'il me demande : « 1/ Y a-t-il des problèmes ■ de compatibilité entre une Game Boy Advance américaine et une Game Boy Advance française par exemple ? 2/ Comment se fait-il que je joue à des jeux avant que vous ne les testiez ? ».

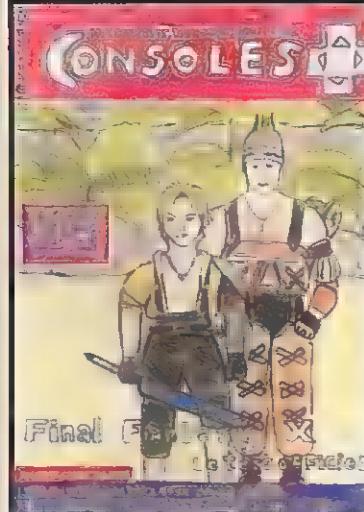
■ Salut kéké. 1/ Non. Depuis la première Game Boy, il n'y a jamais eu de problème de compatibilité territoriale entre les consoles américaines, japonaises et européennes. Ainsi, les jeux Game Boy Advance que tu trouves au Japon ou aux États-Unis sont parfaitement compatibles avec la console française. 2/ Deux possibilités. La première, tu fais partie de l'équipe de Consoles+. Ce n'est visiblement pas le cas puisque tu t'appelles Laurent et qu'il n'y a pas de Laurent à la rédac'. La seconde est simple : les jeux que nous testons proviennent des boutiques d'import, ou des éditeurs pour les versions officielles. Comme tu le sais, entre le moment où nous testons un jeu et celui où le numéro de Consoles+ est publié, il peut se passer plusieurs semaines. Ce qui laisse ■ temps au jeu de sortir et d'être disponible en magasin.

Loïc Paris,  
Chelles (77).



Un type qui s'appelle Paris et qui habite Chelles... N'importe quoi !

Manuel Vieillot,  
Lyon (69).



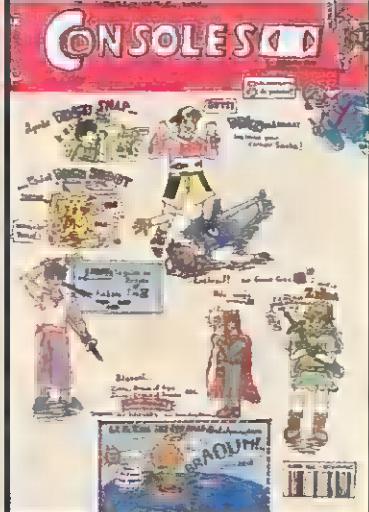
Malgré ses 11 ans, Manuel est déjà un peu Vieillot. Ben oui, c'est comme ça.

Wu Ya-Lin,  
Nanterre (92).



Où est le nom, où est le prénom ? Mystère...

Davy Birin.

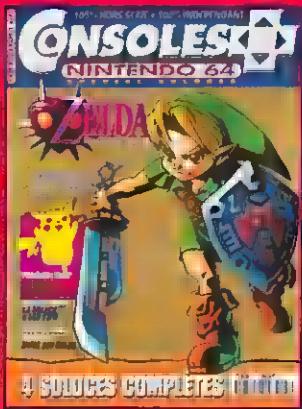


Moins de sucre, mais plus de patate... et un peu trop de pinard non ?

# 100% soluces

**NUMÉRO 114**

+ SON SUPPLÉMENT 64 pages  
Onimusha - Banjo-Tooie  
Alone in the Dark 4



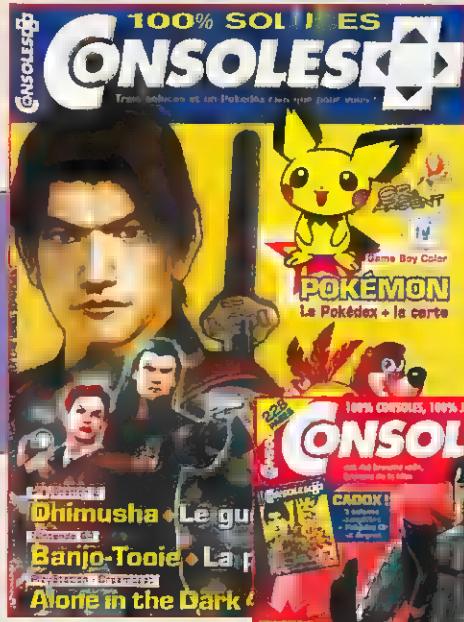
#### HORS SÉRIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



#### CONSOLES + N°110

- LA SOLUCE COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX



#### CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



#### HORS SÉRIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

#### CONSOLES SOLUCES N°1

- SOUL REAVER • DRIVER
- MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL
- X-FILES • JADE COCOON



**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
**BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	56 F	X	
HS12 / 450016	51 F	X	
C+ Soluces N°1 / 450018	51 F	X	
C+ Soluces N°2 / 450021	51 F	X	
C+ n° 110 / 451110	51 F	X	
C+ n° 114 / 451114	51 F	X	
Total			

Ci-joint mon règlement de : ..... F

à l'ordre de Consoles +  Chèque bancaire ou postal

Carte bancaire dont voici le numéro : ..... (\*) port inclus)

Date d'expiration de ma carte : ..... (\*) port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature :

NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRÈS ENREGISTREMENT DE MON RÈGLEMENT

## QUI NORDINE

**Q** Nordine, 12 ans, a un petit problème : « Voilà. Je veux m'acheter une Game Boy Advance pour mon anniversaire. Seulement, ma mère trouve ça un peu débile car elle n'aime pas les consoles portables ■ préfère les consoles de salon. C'est pour cette raison qu'elle m'a acheté la Dreamcast avec Ready 2 Rumble 2. Dis-moi, préfères-tu la Game Boy Advance ou bien la Dreamcast ? »

■ Salut kéké. Je n'ai pas de préférence entre ces deux consoles, je les aime autant l'une que l'autre. Elles ont chacune leur utilité : la console de salon pour jouer chez soi, la console portable pour jouer n'importe où ailleurs (ou même chez soi, et dans ce cas, c'est une « portable de salon »).

## BENLAIR

**Q** Raphaël Mazand salue toute l'équipe et me demande : « 1/ J'hésite vraiment entre une PS2, une Xbox et une Game Cube. Laquelle me conseilleriez-vous ? 2/ ■ voudrais savoir s'il y aura une puce sur Xbox et sur Game Cube ? ■ Si j'achète la Game Cube ou la Xbox en import, est-ce que les jeux français fonctionneront dessus ? 4/ Sur Xbox, le lecteur ■ DVD Vidéo sera-t-il meilleur que sur PS2 ? 5/ Est-ce que la Game Cube pourra se connecter à Internet ? Et comportera-t-elle un lecteur DVD ? ».

■ Salut kéké. 1/ Tu n'es pas le seul. Chaque mois, vous êtes des centaines à me poser les mêmes questions. Que faire ? Actuellement, seule la PS2 est disponible. Depuis la fin du mois de septembre, elle ne coûte plus que 1990 francs. Avec les jeux qui vont arriver d'ici Noël, c'est un excellent investissement. Mais je ne peux pas pour autant te conseiller de l'acheter, car lorsque la Xbox et la Game Cube seront disponibles en France, d'ici le printemps prochain, tu voudras peut-être t'en acheter une des deux et regretter l'achat de ta PS2. Je ne veux pas t'influencer. Compare les jeux, les prix, et fais ce que tu penses être le mieux ! 2/ Je n'en sais rien pour le moment. Aucune console

n'a pour l'instant échappé aux puces. Il n'y a donc pas de raison pour que la Xbox et ■ Game Cube y échappent (essaie peut-être le Bégon vert). 3/ Il est encore trop tôt pour savoir si les jeux seront compatibles entre les différentes Game Cube.

Attendons la sortie de la machine aux États-Unis pour faire des tests. À l'époque, les Super Nintendo japonaises et américaines étaient compatibles entre elles, tout comme les Nintendo 64 (en enlevant simplement deux petits ergots dans le port cartouche). Par contre, aucune console de salon US ou japonaise n'a été compatible avec une console européenne. Il y ■ fort à parier que cela restera le cas avec ■ Game Cube. Pour ce qui concerne la Xbox, il est impossible de le savoir actuellement. Attendons encore un peu... 4/ Il est encore trop tôt pour le savoir : la console n'est pas sortie et nous n'avons donc pas pu tester la qualité du lecteur de DVD Vidéo de ■ Xbox. 5/ Un modem est effectivement envisagé pour la Game Cube. On pourra donc prochainement se connecter à Internet avec elle. Quant au lecteur DVD-Rom, elle en possède déjà un, mais il s'agit d'un format propriétaire : 8 cm de diamètre, contre 12 pour les DVD-Rom classiques. Donc, impossible de lire des DVD Vidéo sur Game Cube. Au Japon, Panasonic propose une Game Cube : nom de code X-21, équipée d'un lecteur DVD Vidéo d'excellente qualité. Je ne sais pas encore son prix et si cette console au look très futuriste sera disponible un jour en France (si tu veux voir cette superbe console, regarde dans le dernier Consoles+, en page 15).

## QUOI MA SŒUR ?

**Q** Jean-Baptiste Fontana est un lecteur corse. Voici ses questions : « 1/ Quand sortira Sonic Advance ? Reprendra-t-il un ancien volet. Si oui, lequel ? ■ Quand sortira en France le jeu Half-Life sur PS2 ? 3/ Est-ce qu'un Sonic sortira sur Game Cube ? 4/ Combien coûtera la Game

Cube (en francs et en euros) ? 5/ Quand sortira Soul Reaver 2 ? ».

■ Salut kéké. 1/ Comme je le disais déjà à un autre lecteur, le jeu est attendu pour la fin de l'année au Japon et au début de l'année prochaine en France. Je crois savoir qu'il s'agit d'un épisode de la Megadrive, le premier me semble-t-il. 2/ Half-Life est testé dans ce numéro de C+. Il sort début novembre en France. 3/ Oui. Sonic Adventure 2 est attendu prochainement sur Game Cube. 4/ On ne sait pas encore quel sera le prix de vente de la Game Cube en France. Dès qu'on le sait, on vous communiquera le prix. Pour connaître l'équivalent en euros, tu diviseras le prix en francs par 6,56. 5/ Soul Reaver 2 est repoussé au mois prochain.

## MAZAND LE WILEK PETIT COCHON

**Q** Wilek a quelques questions à me poser : « 1/ Pourquoi Breath of Fire IV n'a pas été traduit en français ? 2/ Est-ce que le génial Golden Sun sur Game Boy Advance sera traduit dans la langue de Molière ? 3/ Qu'en est-il du développement de Black & White sur PSOne ? 4/ Peut-on envisager des épisodes ■ Resident Evil et de Metal Gear Solid sur Game Boy Advance ? ».

■ Salut kéké. 1/ La traduction d'un jeu américain ou japonais prend du temps et coûte très cher. Rares sont les éditeurs qui souhaitent traduire leurs jeux en français. Actuellement, tu as dû en entendre parler, les jeux vidéo ne se vendent pas très bien. Donc, pour rentabiliser au maximum, les éditeurs conservent les textes d'origine et ne traduisent que la doc du jeu. 2/ Impossible de savoir si ce superbe jeu d'aventure sera traduit en français. Je crois savoir que c'est Nintendo qui va le distribuer en France. Mario Kart Super Circuit est en anglais... peut-être que Golden Sun le sera aussi. Le mystère est, pour l'instant, complet. 3/ Il n'a jamais été question de Black & White sur PSOne. Le jeu est en développement sur PS2 et devrait sortir au début de l'année prochaine... si tout va bien. 4/ Pourquoi pas. Les capacités de

la Game Boy Advance ne sont plus à démontrer, et on peut s'attendre à voir arriver un jour un épisode de Resident Evil sur GBA. Pour ce qui concerne Metal Gear Solid, cela me semble beaucoup plus aléatoire. S'il s'agit d'un épisode inspiré de la version Game Boy Color, lui-même inspiré du jeu NES, il est alors fort probable de le voir débarquer sur Game Boy Advance. Mais ne t'attends pas à voir un titre identique à la version PSOne... à moins que Hideo Kojima nous sorte le grand jeu !

## TIM FORTRESS

**Q** Tim Gauvin (stephane.guillien@free.fr) me dit : « J'habite à Nice ■ y a plein de nanas avec des lolos comme Lara Croft ici. Venez, y'en aura pour tout le monde ! Voici mes questions : 1/ Chronocross ne sortira pas en France. Exact ? ■ Les jeux vidéo rendent intelligent. C'est vrai ? 3/ Metal Gear Solid 2, c'est pour quand déjà ? 4/ Appelle-moi kéké, j'adore ça ! ».

■ Salut kéké. Ok on vient. C'est quoi ton adresse ? 1/ Exact ! Je doute que Chronocross sorte en France. Tout ce que je sais, c'est qu'il est paru récemment aux États-Unis au sein d'une compilation de jeux Square. C'est rageant non ? 2/ C'est vrai ! À Consoles+, nous avons tous fait au moins math sup. et math spé., et certains sont issus de Polytechnique ou de Saint-Cyr. Plus fort encore, il y en a même qui ont leur permis de conduire ! 3/ Fin de l'année aux États-Unis, quelque temps après au Japon, et au début de l'année prochaine en France. 4/ Ok. T'es prêt ? Attention : « KÉKÉÉÉÉÉÉÉ ! ». Alors, c'est bon ?...

## ON S'EN FOUT

**Q** Un bien étrange email que j'ai reçu aujourd'hui. Celui d'un certain Bruno G. Voici ce qu'il m'a écrit (en français dans le texte, mais sans les fautes d'orthographe) : « Non je parle pas de ces Ricains, mais de la guerre PC/Consoles. Je viens ■ m'adonner à un jeu sur PlayStation 2 répondant au doux nom de Devil May Cry. Eh bien... ouaaaaahhhh ! Ça déchire tout ce que j'avais vu auparavant, mais attendez les Metal Gear Solid 2, les Soul Reaver 2, ■ Jak & Daxter, les Final Fantasy X et XI, les

# ROUND 2 : PRÉT POUR LA BASTON...

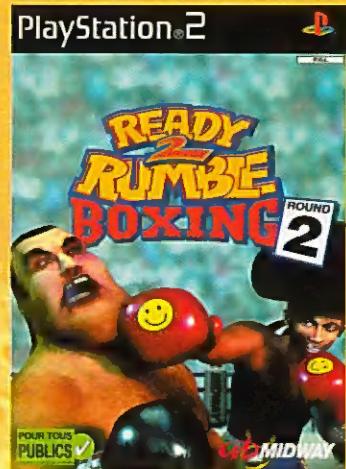
Recevez avec votre abonnement



12 numéros de Consoles + : 420<sup>F</sup>  
le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399<sup>F</sup>

Pour vous :  
**569<sup>F</sup> seulement**

~~819<sup>F</sup>~~



**ECONOMISEZ  
DE 200<sup>F</sup> À 250<sup>F</sup> !**



12 numéros de Consoles + : 420<sup>F</sup>  
le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299<sup>F</sup>

Pour vous :  
**519<sup>F</sup> seulement**

~~719<sup>F</sup>~~



**MIDWAY**

READY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark used under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness of Michael Jackson depicted pursuant to a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**Bulletin d'abonnement à retourner  
sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex**

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569<sup>F</sup> au lieu de 819<sup>F</sup> soit 250<sup>F</sup> d'économie.  
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

118 A

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519<sup>F</sup> au lieu de 719<sup>F</sup> soit 200<sup>F</sup> d'économie.  
Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

118 B

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... (facultatif) Tél. : (facultatif) : .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Signature obligatoire :



Date d'échéance : ..... / .....

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :

Ace Combat IV et les déjà disponibles Onimusha et Gran Turismo 3. Raaaaah ! Oui, raaahhh ! J'ai jamais rien vu de pareil, même sur PC ; et me bassiner avec vos « oui, mais nous, on va avoir des cartes graphiques Gforce 9 avec des disques de 19 giga »... On s'en fout ! Aujourd'hui, aucun jeu PC n'atteint une telle qualité graphique. Voilà. C'est tout ! ».

■ Salut kéké. C'est certain, c'est avec des lettres comme la tienne que le monde des consoles va écraser celui des PC. C'est certain, oui certain. Vraiment ?... Heu... en fait, on s'en fout !

## SA PELLE ET SON RATOSH

**S** Colas Ratosh, solide lecteur de Consoles+ depuis quelques années maintenant, me demande : « 1/ Chaque année, le salon de l'E3 change de lieu, n'est-ce pas ? Alors, quand aura lieu le prochain salon, celui de 2002, et où ? 2/ Quand cessera la fabrication de la Dreamcast et que va faire Sega ? 3/ Que pensez-vous de Final Fantasy X à la rédaction ? 4/ Quel âge a votre plus jeune testeur ? ».

■ Salut kéké. 1/ Le salon de l'E3 a lieu annuellement aux États-Unis. Il y a quelques années, les organisateurs avaient pour habitude de changer de ville tous les deux ans : soit à Los Angeles (Californie), soit à Atlanta (Géorgie). Or, depuis trois ans maintenant, le salon se tient à Los Angeles. C'est pas plus mal : il y fait beau et les blondes siliconées y sont nombreuses. 2/ La fabrication de la Dreamcast s'est terminée depuis le mois de mars dernier, et les consoles que tu trouves sur le marché proviennent des stocks de Sega. Sega se concentre désormais sur le développement de jeux pour les consoles concurrentes : PS2, Game Boy Advance et Nintendo Game Cube. 3/ Moi, tu le sais si tu lis Consoles+ depuis longtemps, je n'aime pas les RPG style Final Fantasy, mais plutôt les RPG-action à la Zelda. Tout en reconnaissant à FFX la qualité de ses graphismes et de ses effets spéciaux, j'avoue ne guère apprécier. D'ailleurs, ceux qui aiment ce genre de jeu à la rédaction pensent que Final

Fantasy X est un bon jeu, mais que les scènes cinématiques sont bien trop nombreuses : on passe beaucoup plus de temps à regarder des séquences vidéo qu'à jouer. 4/ Le plus jeune testeur de la rédaction est AHL, je crois... À moins qu'il ne s'agisse de Kael ? 21 ans bien tassés.

## SERGIO GARCIA

Sergio Pereira me demande : « 1/ Est-ce que la manette sans fil de la Game Cube aura le vibreur intégré ? 2/ Quels sont les jeux que Sega prévoit de sortir sur Game Cube et Game Boy Color ? 3/ Est-ce que Konami et Electronic Arts feront paraître leur jeu de football sur Game Cube et Game Boy Color ? 4/ Avez-vous une date de sortie précise de la Game Cube en France ? 5/ J'ai entendu dire que la Xbox pourrait être disponible une semaine environ avant la date prévue. Est-ce vrai ? ».

■ Salut kéké. 1/ Je pense qu'elle aura effectivement le vibreur intégré. 2/ Pour l'instant, seul Super Monkey Ball est disponible sur Game Cube. À l'avenir, Sega pense sortir Phantasy Star Online, Virtua Striker 3 et Sonic Adventure 2 sur GC. En ce qui concerne la Game Boy Advance, Columns et Sonic sont attendus. D'autres jeux suivront. 3/ Tu veux certainement parler de jeux comme Fifa ou International Superstar Soccer n'est-ce pas ? Actuellement, au vu des plannings des éditeurs, aucun de

ces deux jeux de foot n'apparaît. Peut-être l'année prochaine ?... 4/ Pas de date précise pour l'instant, mais c'est certain pour mars ou avril. 5/ De quelle sortie parles-tu ? La française ou l'américaine ? S'il s'agit de la sortie américaine, c'est faux, puisqu'il semblerait qu'elle soit retardée d'une semaine. Concernant la sortie de la console en Europe, je n'ai aucune information précise.

## RIVOIRA CARRÉ

Mathieu Rivoira nous souhaite le bonjour et en profite pour me poser quelques questions : « 1/ Est-ce que Sony va sortir une nouvelle console de jeu pour contrer la Game Cube et la Xbox ? 2/ Est-il vrai que Age of Empires III va sortir ? 3/ Va-t-il y avoir un Sonic 2 sur Game Boy Advance ? ».

■ Salut kéké. 1/ Pas du tout ! Maintenant que la console ne coûte que 2000 francs, Sony va vendre sa PS2 comme des petits pains ! Il sera d'ailleurs très intéressant de voir comment vont se comporter les ventes de la PS2 une fois qu'en France, la Game Cube et la Xbox seront disponibles. Ça sera un superbe combat. 2/ Quelques images de Age of Empires III ont été présentées sur PC, et AoE II vient à peine de sortir sur PS2. On ne sait pas encore si AoE III sortira un jour sur PS2, mais c'est très possible. 3/ Un épisode de Sonic est effectivement prévu sur Game Boy Advance. Il sera bientôt disponible au Japon, et prochainement en France.

## N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo, elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Kael de retour d'Ibiza. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sour à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
- Vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par email à l'adresse suivante : [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format JPEG est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niiico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos emails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées par email à Niiico.



RÉDACTION • PUBLICITÉ  
43, rue du Colonel Pierre-Avin  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél. : 01 41 66 16 00  
Fax rédaction : 01 41 66 17 67  
Fax pub : 01 41 66 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION  
Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Hugues-Lacour (AHL)  
Secrétaire  
Juliette van Paeschen 2 « le retour » (16 72)  
Chefs de rubrique  
Gia-Dinh To (Gia)  
Nicolas Gavet (Niiico)  
Secrétaire de rédaction  
Nathalie Reuller, Babette Lé, Cyrille Baudin  
Van Gaucher (premier SR)  
Maquette  
Virginie Averkin,  
Ségolène Maucou,

Oliver Mourgou (premier maquetteur)  
Dat collaboré à ce numéro  
Christophe Kogutani (correspondant au Japon),  
Bombay, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch),  
Kenny Lazla (Kael), Julien Franaud (Zano).

PUBLICITÉ  
Directrice commerciale  
Lara Włodzimirska (16 24)  
Directeur de publicité  
Nicolas Boulange (18 39)  
Directrice de clientèle  
Sophie Bazz (16 32)  
Fax : 01 41 66 16 92  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

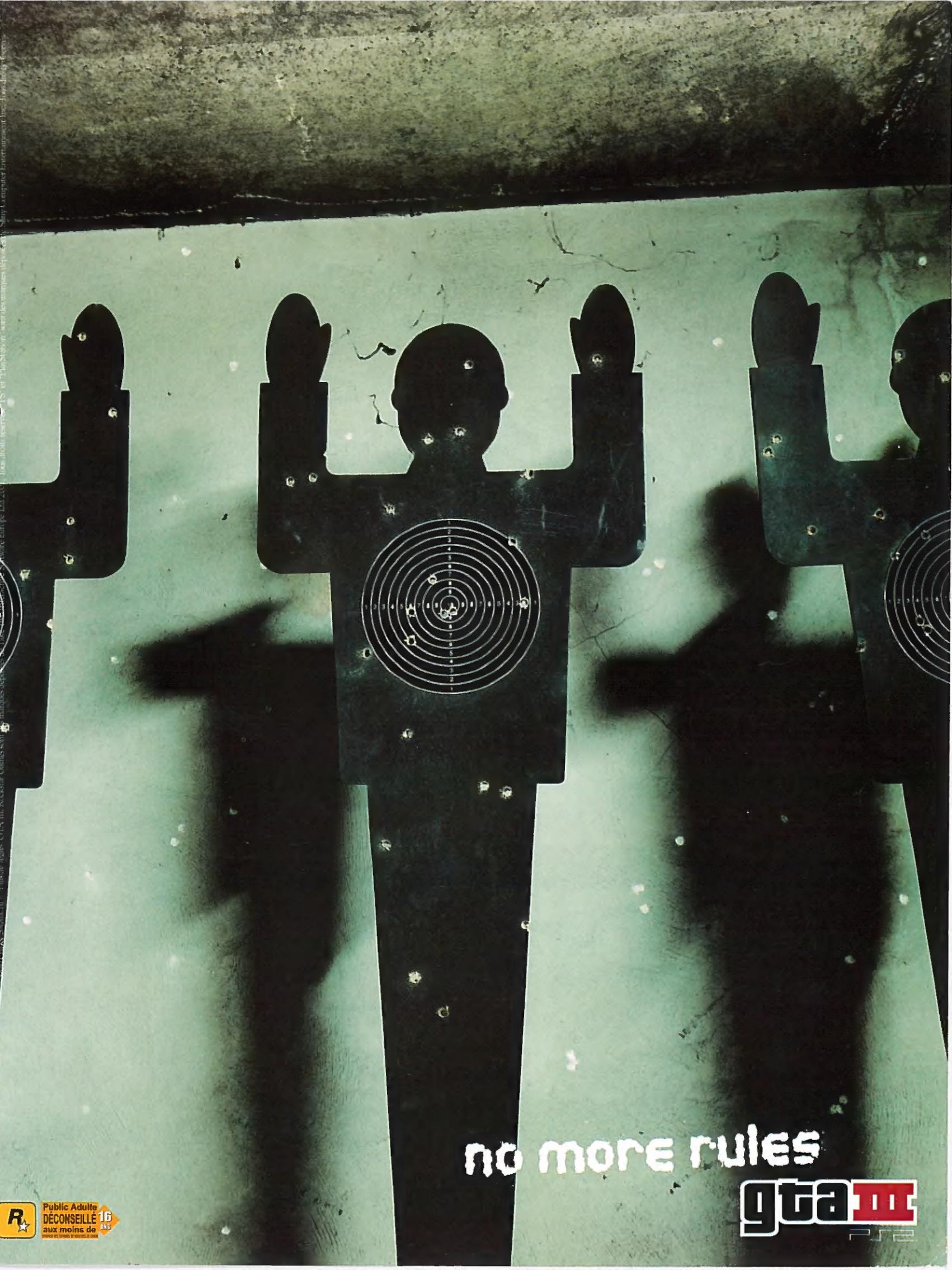
MARKETING  
Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvatier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbet (17 55)  
Maquette marketing  
Denis Berthier

FABRICATION  
Chef de fabrication  
Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (12 numéros) : 345 F TVA incluse  
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 333 FB.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Éditeur-locataire général : EMAP ALPHA.  
Siège social : 19-21 rue Emile-Ducaux, 92150 Suresnes.  
Société anonyme. P-DG : Arnaud Roy de Puyfontaine.  
Principale actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.  
P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.  
Directeur délégué : Marc Aubrun.  
Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin.  
Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.  
N° de commission partenaire : 0405 K73201.  
Dépôt légal : à Paris. Photogravure : Key Graphic, PPDL.  
Imprimeur : Torcy Débâcher,  
77200 Torcy.  
Distribution : Transport Presse.  
EMAP DIFFUSION. Directeur du département : Jean-Charles Guérat.  
Directeur adjoint : Dominique Redon.  
Responsable diffusion : Marc Picot.  
Réserve aux dépositaires de presse : modifications de service et réassortments :  
19-21, rue Emile-Ducaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 54 23.  
La reproduction, même partielle, de tous les articles dans la publication (O Consoles+) est interdite.  
Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont tirées de toute publication. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+ Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.





no more rules

**gta III**

R  
Public Adulte  
DÉCONSEILLE  
aux moins de  
16 ANS  
produit des studios de Rockstar Games



**Vous allez être mordu...**

# SOUL REAVER<sup>TM</sup>

THE LEGACY OF KAIN SERIES

[www.legacyofkain.com](http://www.legacyofkain.com)



CONCOURS, ASTUCES ET SOLUTIONS  
[WWW.EIDOS.COM](http://WWW.EIDOS.COM)  
08 92 68 19 22  
36 15 EIDOS

PC CD-ROM

PlayStation<sup>2</sup>

Public Adulte  
DECONSEILLEZ  
aux moins de  
16 ans



EIDOS  
INTERACTIVE  
[www.eidos.com](http://www.eidos.com)